QUADRINHOS • SCOOBY-DOO FAZ DIETA. SERÁ MESMO?

Abril

RECREIO

Eu nado melhor do que qualquer herói!

ATOL DAS ROCAS
Conheça uma ilha cheia de filhotes

R$ 5,90
Ano 4 • Nº 166
15/5/2003

X-MEN

- Desvende o mundo dos seres mais poderosos do planeta
- Faça o teste e veja qual dos heróis você seria

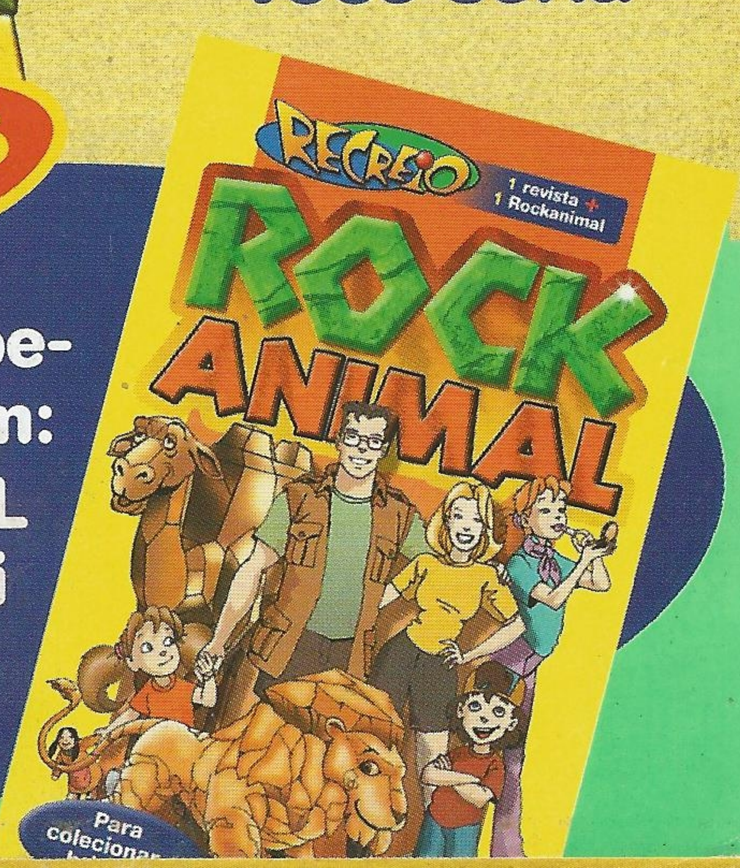
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

ISSN 1517-7467 12788/1 00166
9 771517 746002

GRÁTIS

GAME
Brinque com as princesas da Disney

Envelope-surpresa com:
- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi



www.RECREIONLINE.com.br

Cante com as crianças do mundo todo.

E o que é melhor: na língua delas.

WG PROPAGANDA

EDITORA Abril

RECREIO ESPECIAL

Crianças do Mundo

Recreio Especial Crianças do Mundo

Uma revista e um CD superlegais com:

- canções de vários países
- as letras das músicas
- faixas bônus karaokê
- costumes, brincadeiras típicas e a vida de crianças de outros países

Já nas bancas!

AQUI TEM

RECREIO

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Revele seu poder**
Qual dos X-Men você seria?

8 NA TV **A força dos X-Men**
Descubra os segredos desses heróis.

12 PELO MUNDO **Um símbolo para cada país**
Veja as bandeiras mais curiosas.

14 PASSATEMPO **Cadê?**

16 NATUREZA **Atol das Rocas**
Uma ilha só para bichos.

21 GAMES **Faz-de-conta**
Brinque de princesa no Game Boy Advance.

24 FAZENDO ARTE **Nave especial intergaláctica**
Construa a sua com sucata.

26 PASSATEMPO **Labirinto**
Um desafio na montanha.

27 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

39 PASSATEMPO **Enigma**

40 CORREIO @ **Seu espaço**

42 TIRINHAS! **Para rir**

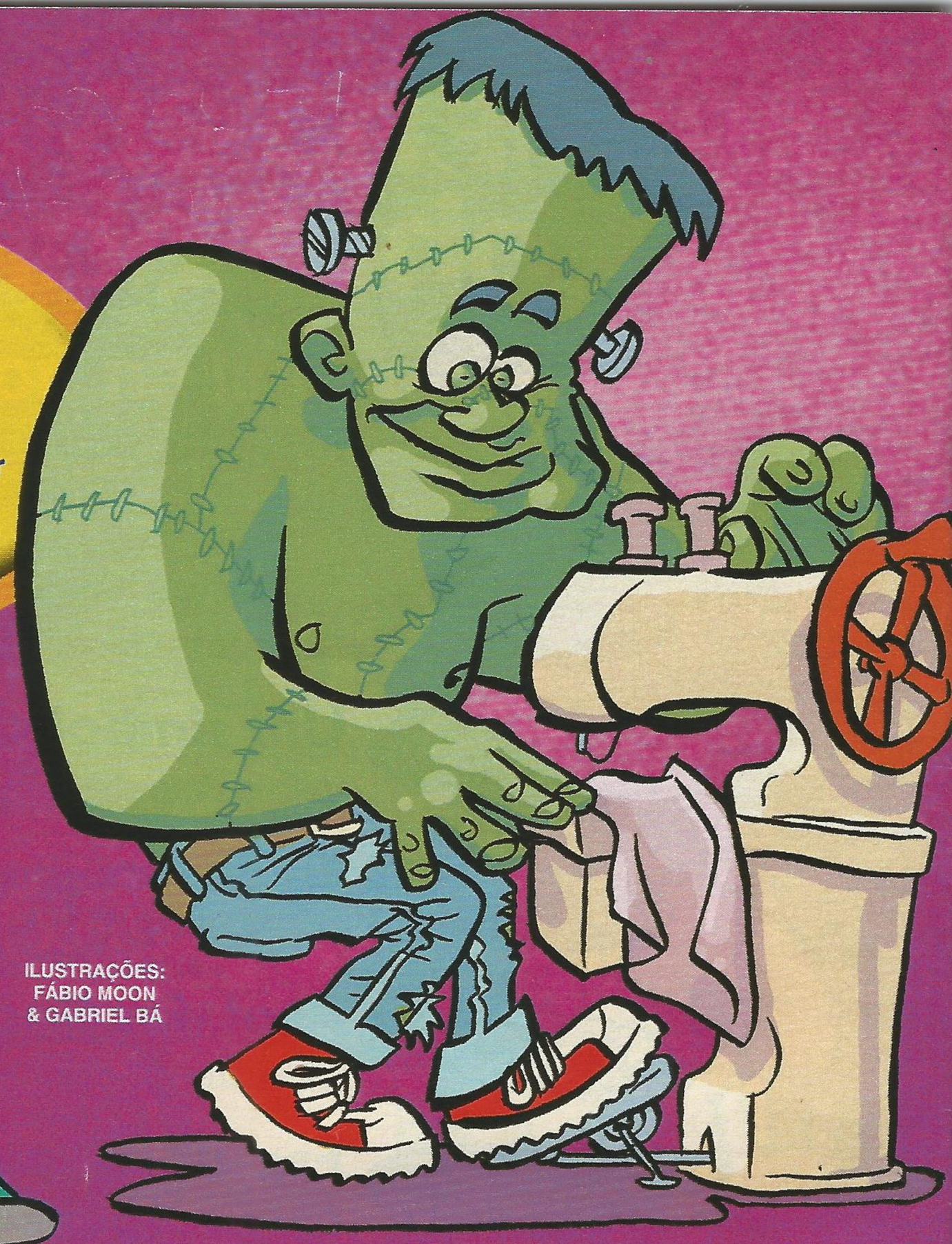
CAPA: DIVULGAÇÃO (X-MEN) / LUCIANO CANDISANI (ATOL DAS ROCAS) / SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (s02)

CURIOSIDADES!

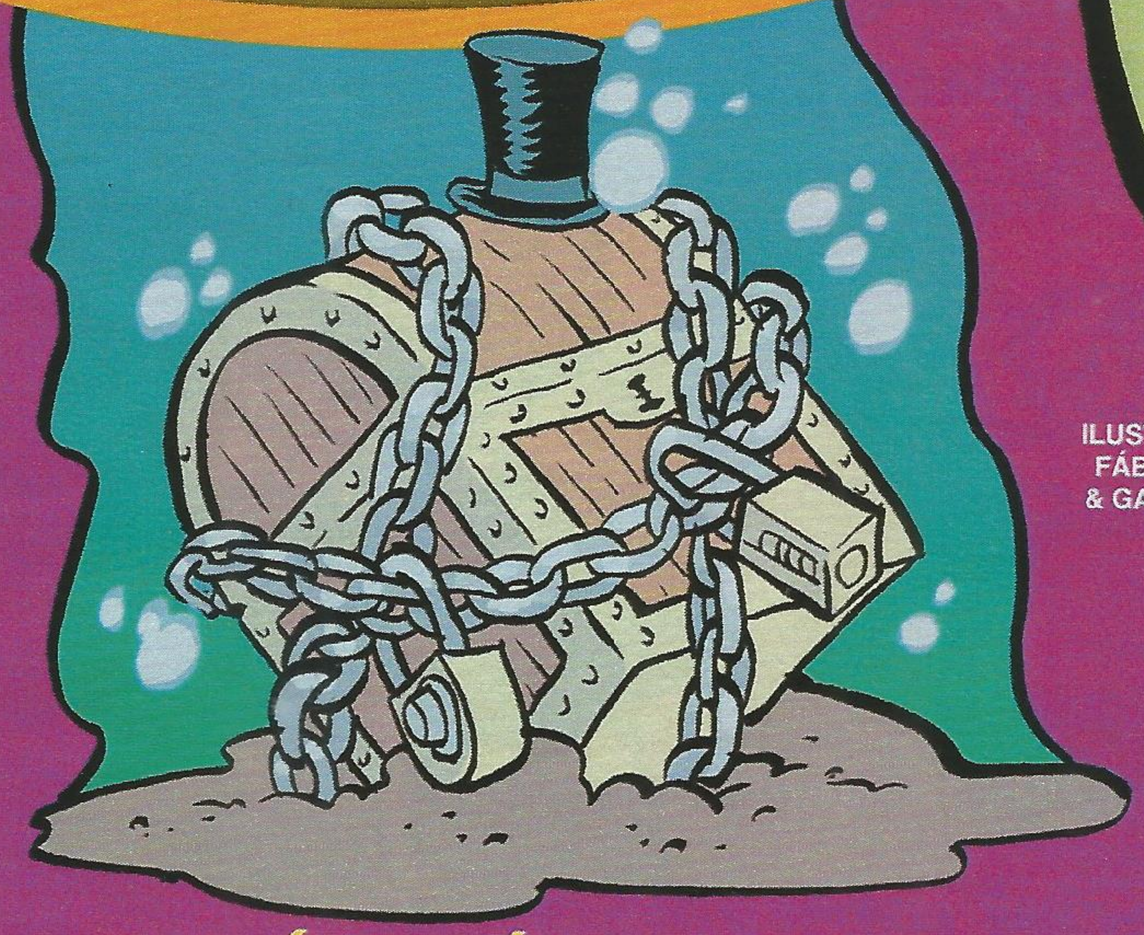
Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ



QUAL É O MÁGICO MAIS FAMOSO DO MUNDO?

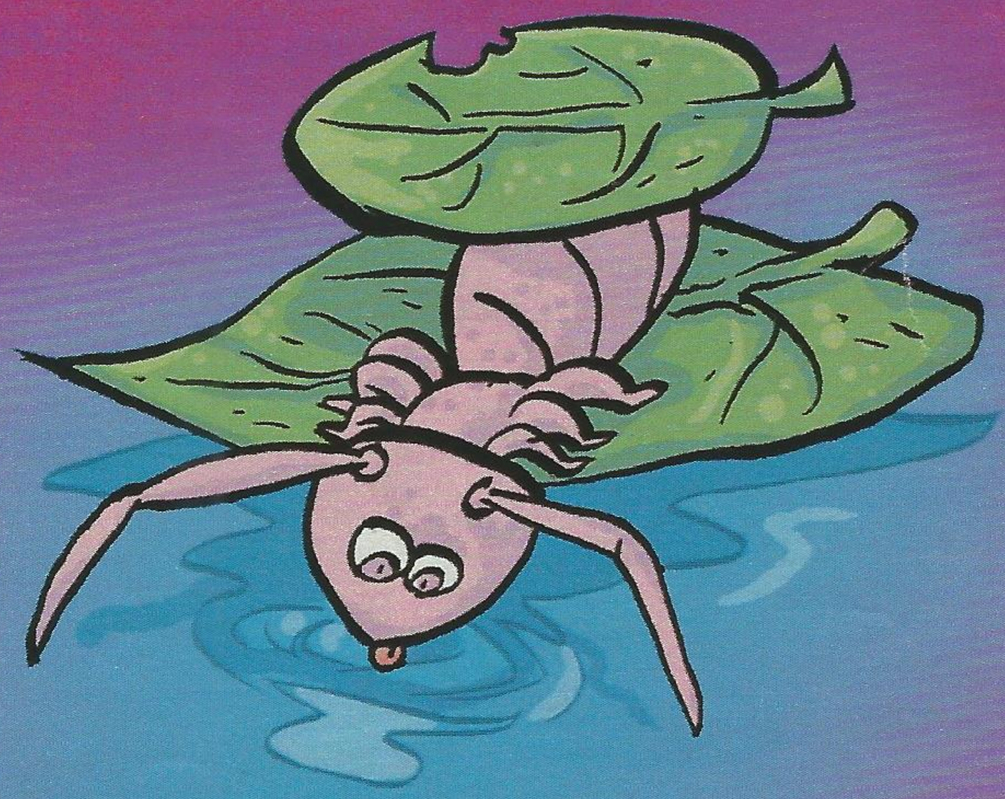
Douglas Siqueira
São Paulo – SP

Ao longo da história, o mais famoso foi o húngaro Houdini, que nasceu em 1874. Com seus truques incríveis, ele era capaz de escapar de cofres fechados com as mãos e os pés amarrados. Livrava-se sem dificuldade de correntes, cordas, camisas-de-força e algemas. Chegou até a oferecer recompensa para quem inventasse um jeito de prendê-lo do qual não pudesse escapar. Um de seus truques mais perigosos foi fugir de uma caixa trancada e jogada no mar. Até hoje suas façanhas são imitadas por mágicos do mundo inteiro.

AS FORMIGAS BEBEM ÁGUA?

Alunos da 4ª série do Sesi
Franca – SP

Sim. Elas têm uma espécie de língua chamada glossa. Na hora de beber água, fazem um movimento parecido com uma lambida e engolem o líquido. As formigas costumam beber o orvalho das plantas ou da superfície do corpo de outros animais.



QUEM INVENTOU A MÁQUINA DE COSTURA?

André Franco
Florianópolis – SC

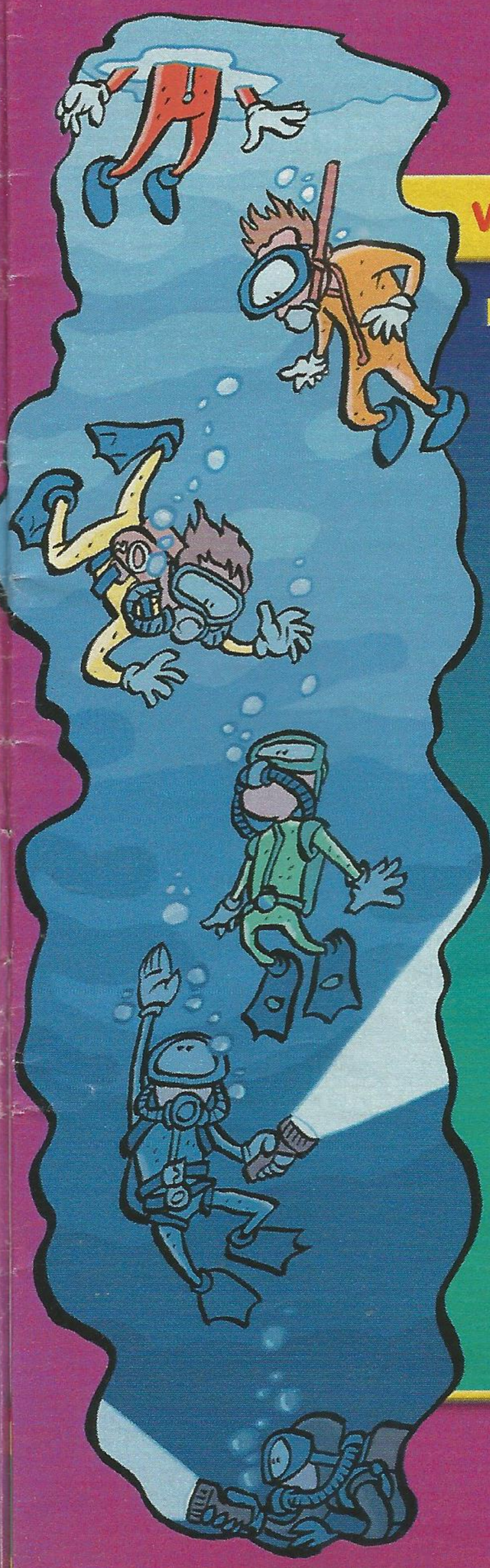
A primeira máquina de costura foi feita pelo francês Barthélemy Thimmonier em 1829. Pouco depois, ele recebeu uma encomenda para construir várias máquinas e produzir uniformes para o exército. Em 1850, o ator e inventor americano Isaac Singer viu pela primeira vez uma máquina de costura funcionando e gostou da idéia. Fazendo algumas modificações, ele criou um modelo mais prático e menor. Daí, ela se tornou um aparelho doméstico.

POR QUE AS ESTRELAS TRÊS-MARIAS ESTÃO SEMPRE NO MESMO LUGAR?

Bruno Antônio
Manaus – AM

Elas parecem paradas porque se mantêm próximas e na mesma posição em relação a outras estrelas e corpos celestes. A Terra e os outros astros estão sempre em movimento. Por isso a posição das estrelas muda de acordo com o local na Terra de onde são observadas e conforme as estações do ano e o horário.

CONSULTORIA:
CEZAR AUGUSTO SELERI (instrutor de mergulho), AMÂNCIO FRIAÇA (astrônomo da USP), PATRÍCIA ROMANO DA SILVA e FELIPE CURCIO (biólogos do Museu de Zoologia da USP).



VOCÊ SABIA QUE...

- A partir de certas profundidades, as **cores começam a sumir** no fundo do mar? Isso acontece conforme vai diminuindo a penetração dos raios de luz na água. A primeira cor a sumir é o vermelho (aos 5 metros), a segunda é o laranja (aos 10 metros), até se chegar a uma profundidade em que só podem ser vistos o azul (aos 25 metros) e o cinza (aos 30 metros). Dependendo das condições do mar, podemos ter uma total escuridão por volta dos 60 metros.

A TARTARUGA CONSEGUE SAIR DO SEU CASCO?

Edvan Oliveira, 12 anos
Presidente Jânio Quadros – BA

Não. O casco faz parte do esqueleto do animal e é uma espécie de coluna vertebral. Além de servir como sustentação, ele protege a tartaruga que, quando se sente ameaçada, se esconde inteira dentro dele.

teste

Responda às perguntas e descubra...

QUAL DOS X-MEN VOCÊ

Tempestade

1 Se percebe que um amigo está com um jeito misterioso, o que você faz?

- Puxa conversa com ele. É o melhor jeito de descobrir o que os outros pensam.
- Pergunta logo se o problema é com você.
- Traça um plano para tentar fazê-lo se abrir.
- Não se mete. Todos têm seus mistérios.

2 Você gostaria de ter olhos:

- Castanhos.
- Vermelhos.
- Azuis.
- Verdes.

3 O que você faria se visse uma pessoa atirando lixo na rua?

- Olharia feio.
- Brigaria na hora.
- Faria com que ela pensasse sobre o que fez.
- Jogaria um raio sobre ela.

4 Qual destas profissões parece mais legal?

- Meteorologista.
- Psicólogo.
- Oftalmologista.
- Sushiman.

5 Do que você tem mais medo?

- De ficar sozinho.
- De ficar preso no elevador.
- De perder os óculos.
- De ter pesadelos.

6 Qual curso combina mais com você?

- Artes marciais.
- Hipnose.
- Geografia e fenômenos naturais.
- Especialista em raio laser.

7 Em um esporte, você é o tipo de jogador...

- Cheio de garra.
- Persistente.
- Confiante em suas habilidades.
- Que planeja tudo.

Wolverine

SERIA?

8 No videogame, qual seu estilo de jogo?

- Luta.
- Aventura.
- Estratégia.
- RPG.

9 Se cai e machuca o joelho, você logo pensa:

- Antes de casar, sara.
- É melhor pensar em outra coisa para esquecer a dor.
- Preciso calcular melhor meus passos.
- Vou passar um remédio e sair.

10 Quando um amigo faz algo de que você não gosta, qual é a sua reação?

- Tenta se controlar para não se enfurecer.
- Fica chateado, mas procura entender os motivos dele.
- Faz algo para ele perceber que você se zangou.
- Fecha o tempo.

11 Nos trabalhos em grupo, você:

- Normalmente é o líder.
- Às vezes arruma briga, mas gosta de trabalhar com amigos.
- Pode ser um pouco autoritário, mas tem responsabilidade e é leal ao grupo.
- Se entende com todos e conhece as habilidades de cada um.

12 Se pudesse usar poderes especiais em uma corrida com a turma, você:

- Acionaria uma ventania para voar na frente.
- Usaria a força do pensamento para atrasar os outros.
- Procuraria um caminho mais curto.
- Treinaria muito antes da prova e já sairia na frente.

RESULTADO

Veja que herói você seria e saiba mais sobre eles nas páginas 10 e 11:

- Se marcou mais ▲, você deve ser temperamental como Wolverine.
- Se marcou mais ■, poderia ser o estrategista Ciclope.
- Se marcou mais ◆, você se parece com a corajosa Tempestade.
- Se marcou mais ●, tem grandes chances de ser Jean ou alguém muito parecido com ela.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

NA tv

MUTANT

Fique por dentro do mundo dos

Os X-Men são mutantes com superpoderes que lutam pelo planeta. E eles não encaram apenas vilões. Também enfrentam a incompreensão de algumas pessoas que desconfiam deles só por serem diferentes.

Os X-Men não parecem humanos comuns, mas também não são heróis infalíveis como os outros. Desde que surgiram nas histórias em quadrinhos, em 1963, mostraram que têm fraquezas, sentem solidão, sofrem preconceitos e precisam aprender a lidar com suas

ES DO BEM

X-Men e conheça os poderes dessa turma.

habilidades especiais. Seus poderes vêm de pequenas variações genéticas. De resto, eles são iguais a você e a todo mundo.

Cada um dos X-Men tem sua personalidade e talentos extraordinários. Pode, por exemplo, voar, ler pensamentos ou comandar fenômenos atmosféricos.

Vindos de vários lugares do mundo, eles foram reunidos pelo Professor Charles Xavier, conhecido como Professor X, que transformou sua mansão em uma escola para jovens superdotados e quartel-general dos X-Men, com laboratório, salas de treinamento e hangar.

O próprio Professor X também é um mutante que orienta os mais novos, treinando-os para vencer os perigos que rondam o planeta, inclusive mutantes que ameaçam a paz. Ele é um defensor das boas relações entre todos e sonha com o dia em que pequenas diferenças entre as pessoas não terão nenhuma importância.

Poder máximo

Os X-Men são sucesso nos quadrinhos, na TV e no cinema. O desenho animado é exibido de segunda a sexta, às 16 horas, no canal Fox Kids. Já foram lançados também dois filmes no cinema, e o mais recente está em cartaz desde 1º de maio.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

TURMA PODEROSA

Jean Grey

Ela é capaz de ler pensamentos e consegue fazer levitar objetos e seres vivos. Suas habilidades mentais só são superadas pelas do Professor X. Como ainda está em desenvolvimento, é possível que tenha poderes adormecidos. É determinada e sabe lidar com seu poder, mas às vezes é invadida por Fênix, uma força destruidora.

Ciclope

Seus olhos soltam raios de força que destroem quase tudo. Quando não quer usar esse poder ele precisa proteger os olhos com um visor especial para evitar acidentes. Esse mutante sabe como liderar e é especialista em estratégias de batalha. Recebeu treinamento especial para lutas corpo a corpo.

Vampira

Não encoste nessa moça: sua especialidade é absorver a energia de quem toca sua pele. Com esse poder Vampira adquire as habilidades, os conhecimentos e as lembranças dos outros. Essa força é tão incrível e difícil de controlar que chega a atrapalhar a vida da garota. Muitas vezes ela se sente insegura em usar esse poder.

Tempestade

Tem um passado misterioso e já chegou a ser adorada como deusa do vento. Hoje é um membro importante dos X-Men e usa seus poderes para o bem. Com a capacidade de controlar o clima, cria chuvas, faz nevar, lança raios ou voa em suas ventanias. É muito corajosa e especialista em abrir fechaduras.

Fera

Um cientista inteligentíssimo com grandes habilidades acrobáticas, além de força, velocidade e agilidade acima de qualquer possibilidade humana. Desde criança chamava atenção por ter grandes pés e mãos. Depois de um experimento no laboratório, ganhou uma aparência peluda e azulada e ficou ainda mais diferente de outros humanos.

Wolverine

É esquentado demais, mas faz qualquer coisa por um amigo, mesmo que isso signifique correr grandes riscos. Tem capacidade de regenerar partes do corpo feridas e seu esqueleto é revestido de adamantium, um metal mais duro que diamante. Suas garras, que podem ficar expostas ou escondidas, são do mesmo material. Além de tudo, é inteligente, tem um certo senso de humor e fala sete línguas diferentes.

Professor X

É líder dos X-Men, um grande conhecedor de genética e defensor da paz. Ele tenta sempre evitar que os poderes dos mutantes sejam usados de maneira errada. Por trás da aparência frágil, escondem-se uma inteligência impressionante e a maior capacidade telepática do planeta. Consegue ler mentes, dirigir pensamentos e pode paralisar adversários só com a força de seu cérebro.

Magneto

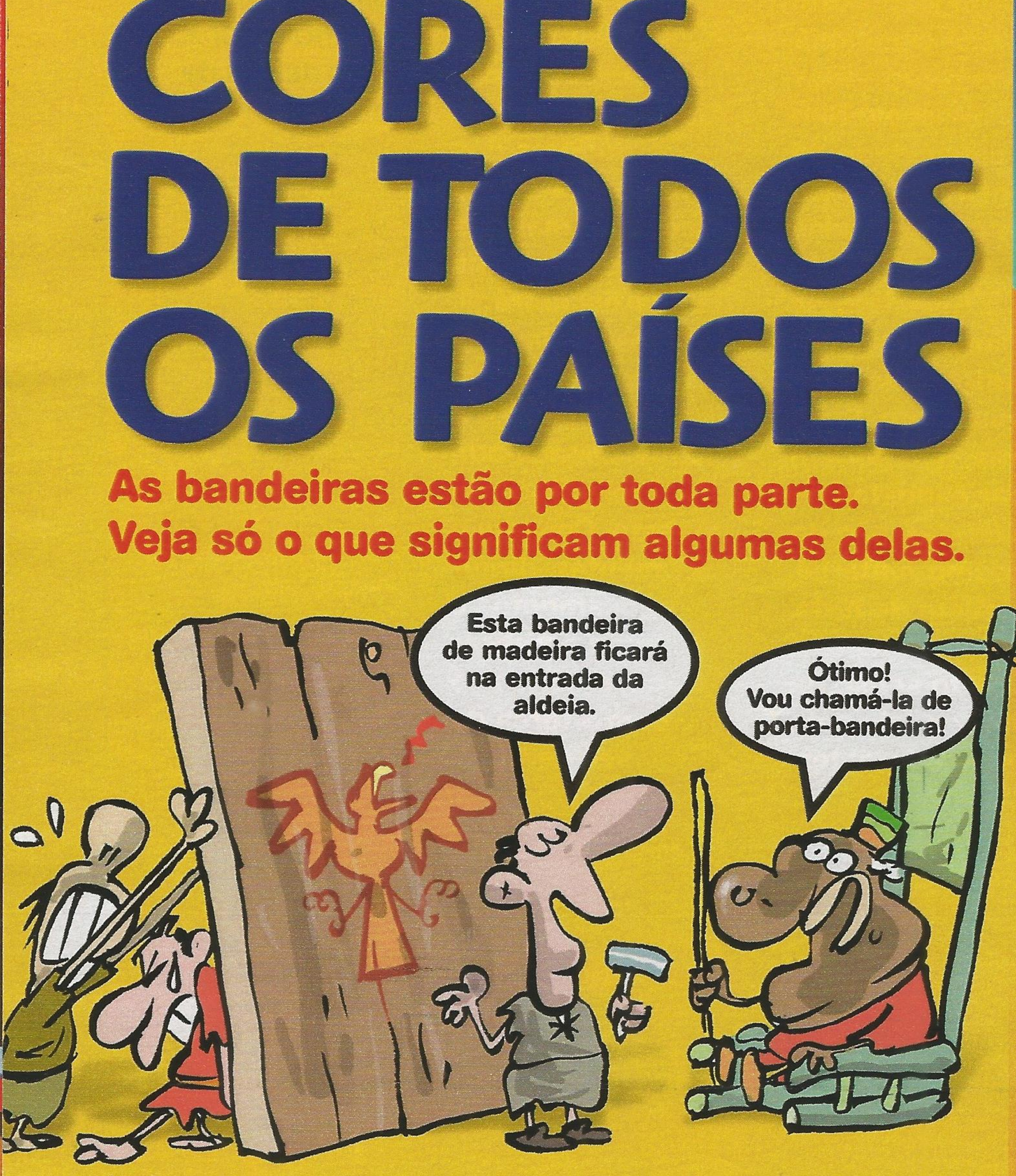
Está entre os mais poderosos mutantes. Já foi amigo do Professor X, mas deixou de acreditar na convivência pacífica entre mutantes e humanos e decidiu dominar o mundo. É capaz de agir como ímã. É um grande conhecedor de engenharia genética e outras áreas da ciência.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

PELO MUNDO

CORES DE TODOS OS PAÍSES

As bandeiras estão por toda parte. Veja só o que significam algumas delas.



Seu time favorito tem uma bandeira, o estado onde você mora e cada país também. Elas são usadas há milhares de anos em diferentes cantos do planeta.

Os povos mais antigos já faziam objetos parecidos em madeira ou metal e os romanos da Antigüidade foram os primeiros a fazer bandeiras de pano, com retratos, emblemas e outras figuras. Elas serviam para identificar os grupos do imenso exército de Roma.

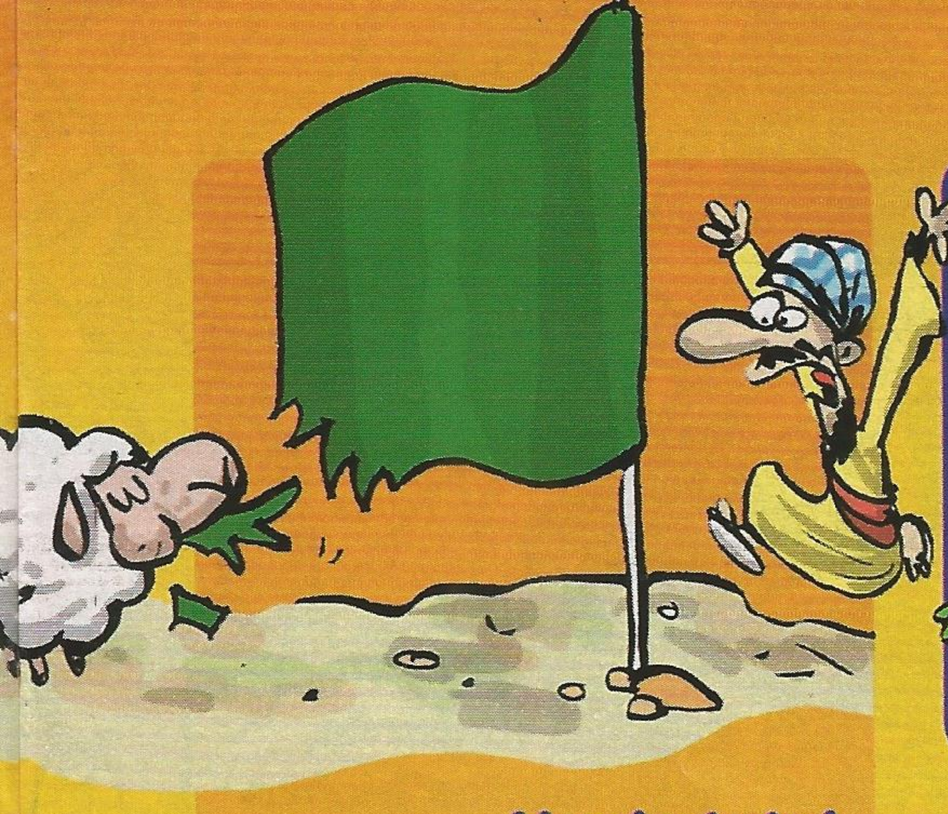
Com o tempo, as bandeiras viraram símbolos dos países e contam um pouco da história de cada povo. Conheça alguns desses símbolos e saia por aí dando a maior bandeira sobre o que descobriu.

Do outro lado do mundo

O círculo vermelho na bandeira do Japão representa o Sol, símbolo de grupos tradicionais desse país. Essa bandeira é conhecida como Hinomaru (que quer dizer disco solar) e, por causa do seu desenho, o Japão é chamado de "país do Sol nascente".

Bem diferente

A única bandeira nacional que não é retangular é a do Nepal, um país que fica na Ásia. As imagens do Sol e da Lua significam que o Nepal vai ter uma vida tão longa quanto a desses dois astros e a borda azul simboliza a paz.

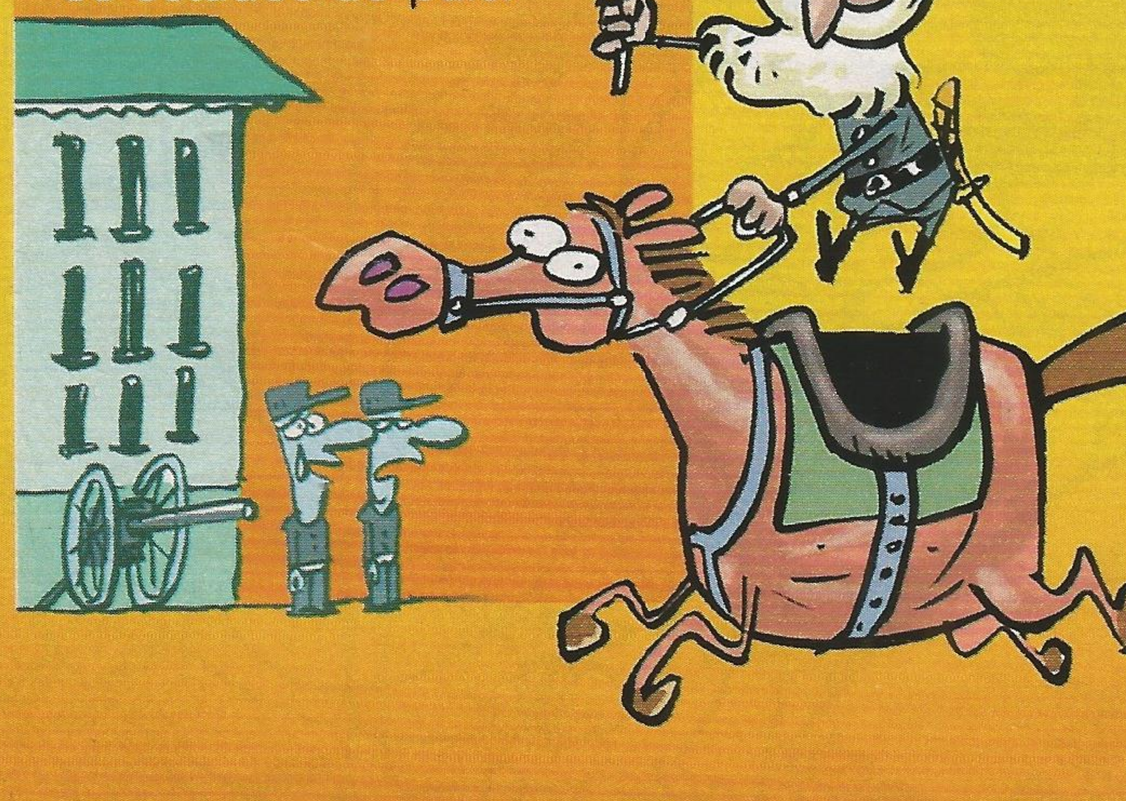


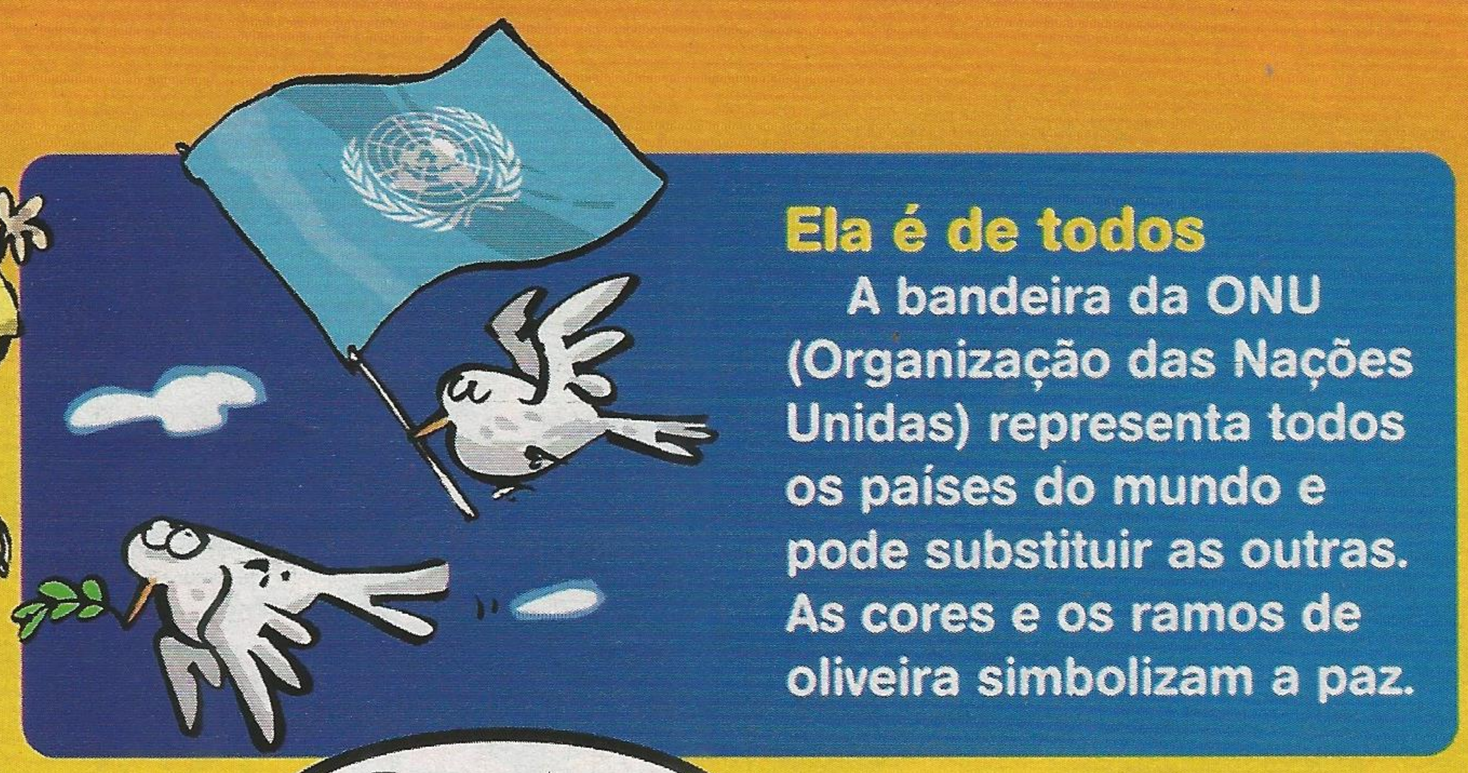
Verde total

Nada de listras, estrelas ou desenhos: a bandeira da Líbia é totalmente verde. Essa cor também representa a religião islâmica. Por isso, ela aparece nas bandeiras do Kwait, do Paquistão, da Arábia Saudita e de alguns outros países.

Essa você conhece

O Brasil já teve várias bandeiras. A primeira delas era de 1645. A atual foi escolhida em 19 de novembro de 1889, após a proclamação da República. A cor verde representa as matas; o amarelo, as riquezas; o branco, o espírito pacífico; o azul simboliza o céu e as estrelas são os estados do país.





Ela é de todos

A bandeira da ONU (Organização das Nações Unidas) representa todos os países do mundo e pode substituir as outras. As cores e os ramos de oliveira simbolizam a paz.

No mundo da Lua

As 50 estrelas da bandeira dos Estados Unidos representam os estados americanos e as 13 listras simbolizam os estados que formavam o país antigamente. Essa é a única bandeira hasteada fora da Terra. Os astronautas que foram à Lua em 1969 fincaram uma dessas no solo lunar. Como lá não venta, ela nunca tremulou.

Avisos importantes

- A bandeira branca existe desde o século 15. Quem a utilizava demonstrava que estava deixando de lado as cores da própria bandeira para negociar a paz.
- Na Fórmula 1, a bandeira amarela avisa que há perigo na pista. Mas a que todos os pilotos querem ver primeiro é a quadriculada de branco e preto, que indica o final da prova.
- A bandeira Jolly Roger, que tem uma caveira e dois ossos sobre um fundo preto, espalhava terror nos mares e até hoje é símbolo da pirataria.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

PASSATEMPO

Cadê?

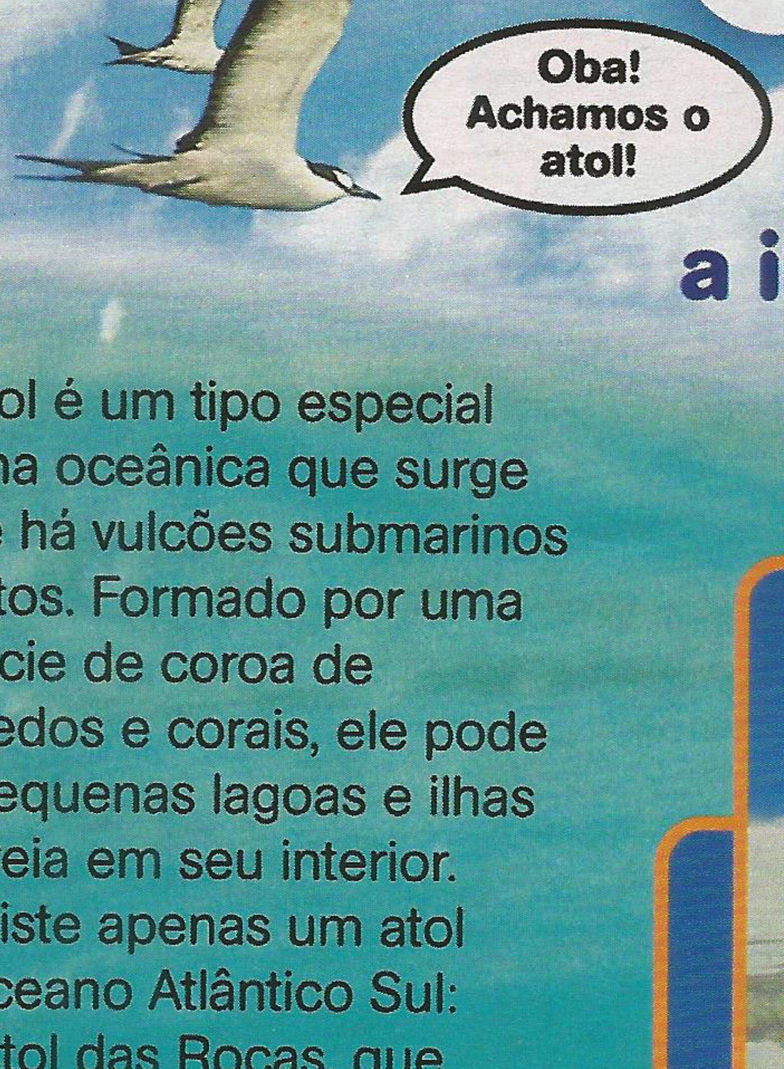
No fim da tarde, muitos bichos procuram esta árvore para descansar. Enquanto eles se ajeitam nos galhos, encontre as figuras em destaque antes que escureça.

BIRY

Resposta na página 42.

Um berçá

Conheça o Atol das Rocas, a ilha brasileira que muitos peixes e aves escolheram para ter seus filhotes.



Atol é um tipo especial de ilha oceânica que surge onde há vulcões submarinos extintos. Formado por uma espécie de coroa de rochedos e corais, ele pode ter pequenas lagoas e ilhas de areia em seu interior.

Existe apenas um atol no oceano Atlântico Sul: é o Atol das Rocas, que faz parte do território brasileiro e ganhou esse nome por ter enormes rochas, chamadas de rocas.

Esse atol tem pouco mais de 7 quilômetros quadrados de área, como se fosse um Maracanã dez vezes maior, e fica a quase 300 quilômetros do litoral do Rio Grande do Norte, a mais ou menos 24 horas de viagem de barco.

A distância não é problema para os animais marinhos que procuram as águas calmas do lugar para ter seus filhotes em segurança. Muitas aves marinhas voam até lá e fazem seus ninhos nas ilhas de areias que se formam dentro do Atol. São mais de 140 mil aves de cinco espécies. O lugar é perfeito: além de calmo e afastado de predadores, tem peixes para alimentar os bebês.

rio no oceano

Texto e fotos
Luciano Candisani

Laboratório ao ar livre

A vida marinha no Atol das Rocas é tão rica que a ilha é uma reserva biológica, ou seja, uma área exclusiva para pesquisas, onde não é permitido morar, pescar ou passear.

Atualmente ninguém mora lá, mas equipes de cientistas de todo o mundo se revezam no lugar para estudar os animais e proteger o ambiente contra problemas como a poluição e a pesca descontrolada, que quase destruíram a vida em outros lugares do país.

Tartaruga-verde

As **tartarugas-verdes** vivem no mar, mas saem da água para colocar seus ovos. À noite, as fêmeas se arrastam pela areia até achar um bom local para cavar e fazer ninho em uma das duas ilhas dentro do Atol. Depois de colocar em média 100 ovos, a tartaruga volta para o mar.

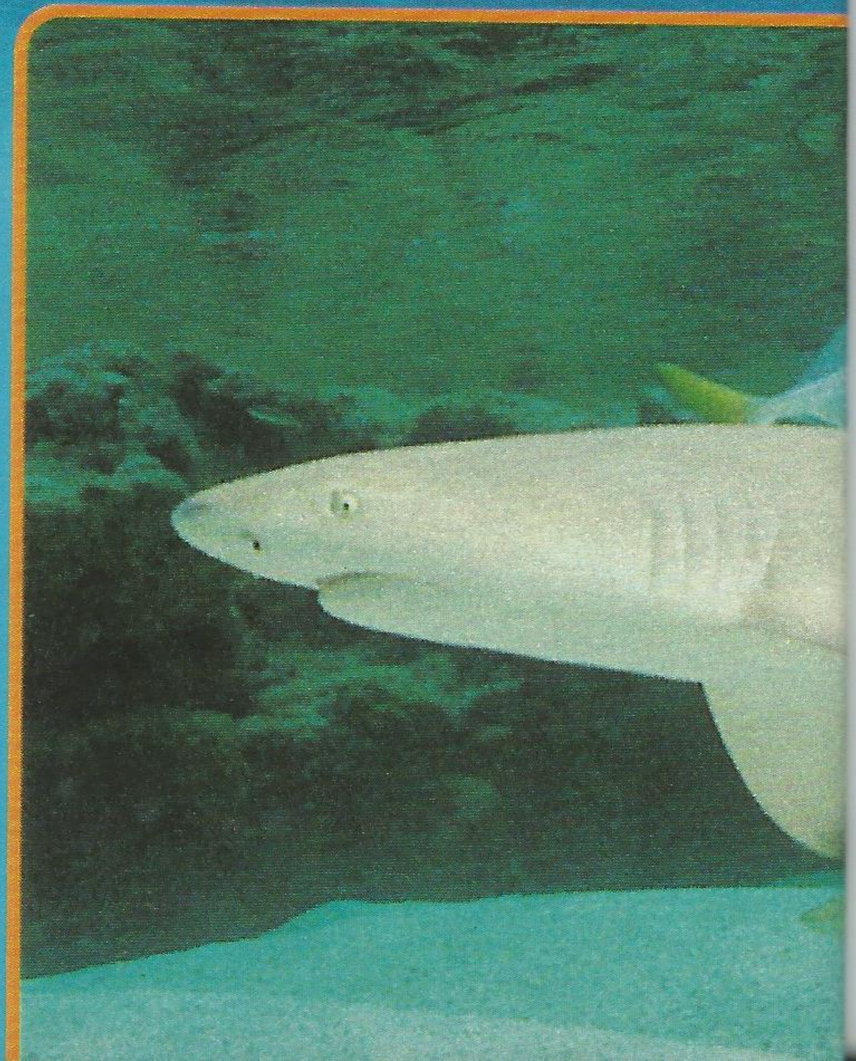
Após cerca de 60 dias, os filhotes rompem a casca do ovo e correm para o mar. Eles nascem com mais ou menos 10 centímetros. Ao longo da vida, crescem muito e podem atingir 1 metro de comprimento e 300 quilos de peso. Depois de aproximadamente 25 anos, as tartarugas que nasceram no Atol voltam lá para se reproduzir.

Ótimo pescador

O **atobá** é uma ave que se alimenta basicamente de peixes. Ele sobrevoa o mar, avista os cardumes, desce em alta velocidade e mergulha para pescar, podendo atingir até 2 metros de profundidade. Por isso é chamado também de mergulhão. Muitos fazem ninhos entre a vegetação rasteira do Atol das Rocas, usando pedaços de folhas, gravetos e penas. Os filhotes são alimentados pelos pais enquanto não aprendem a voar e mergulhar.

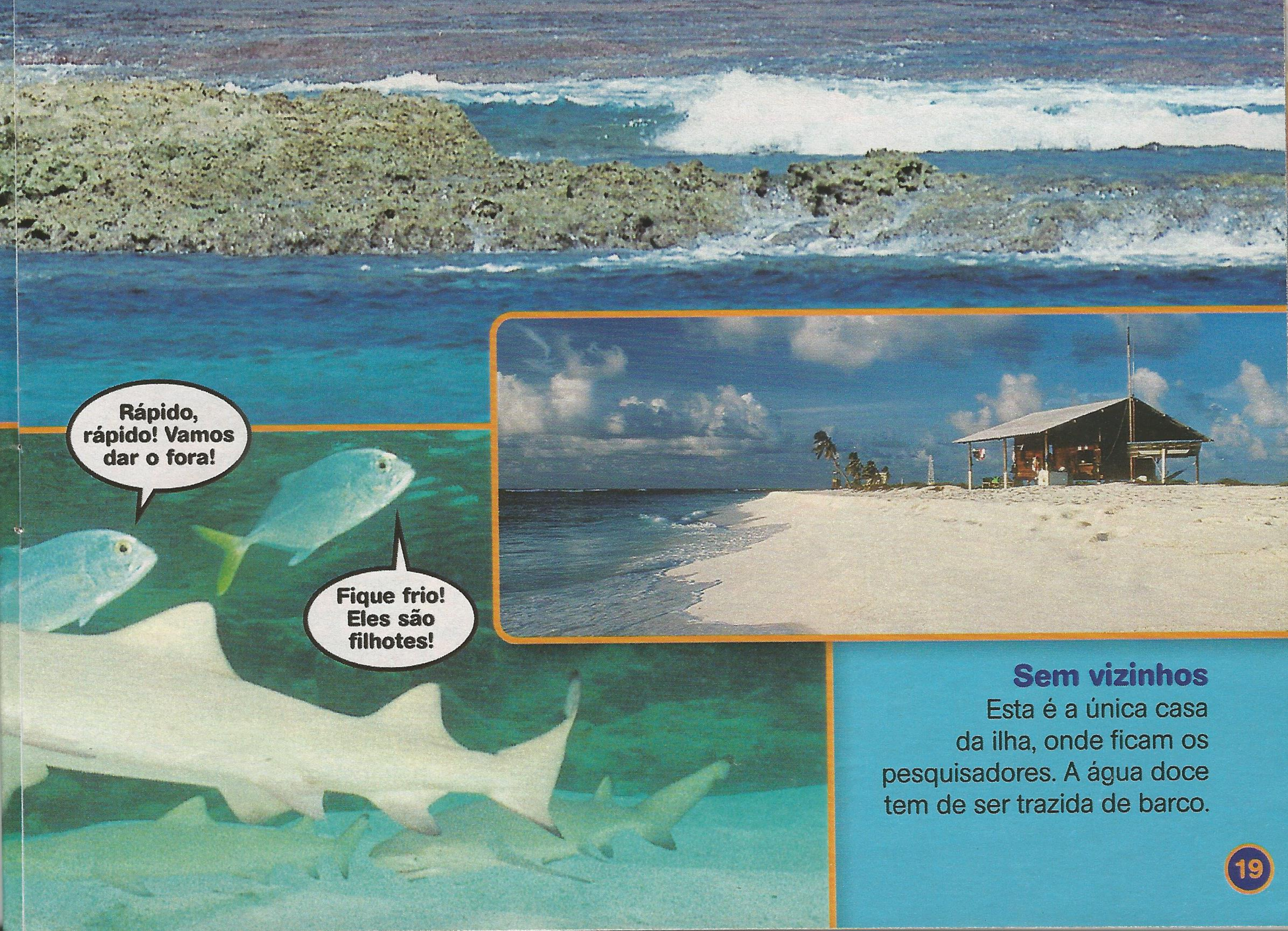
Verde e bravo

O **tubarão-limão** é um peixe raro que tem esse nome porque a parte superior do seu corpo é esverdeada. Machos e fêmeas procuram o Atol na época do acasalamento. As fêmeas dão à luz seus filhotes em piscinas naturais que surgem quando a maré baixa. Depois do nascimento, os pequenos tubarões-limão ficam nadando em cardumes por ali e podem ser facilmente observados pelos cientistas. Depois de algum tempo, eles saem e vão viver no oceano. Os tubarões adultos dessa espécie chegam a atingir mais de 3 metros de comprimento. Com seus dentes afiados, caçam crustáceos, moluscos e peixes, inclusive outros tubarões.



Esconde-esconde

O **linguado** tem o corpo achatado e vive deitado de lado sobre o fundo do mar. Seus dois olhos ficam do mesmo lado da cabeça e a boca é virada para cima. Ele se camufla no fundo: se está sobre a areia, o corpo fica branco, porém muda rapidamente de cor se ele desliza para um lugar com pedras e algas. Pode acreditar: estas duas fotos são do mesmo peixe. Você consegue vê-lo? Ele permanece quieto no fundo e devora presas que se aproximam sem notá-lo. O melhor é que passa despercebido também por predadores.



Sem vizinhos

Esta é a única casa da ilha, onde ficam os pesquisadores. A água doce tem de ser trazida de barco.

Loucos por uma praia

Vários tipos de **caranguejo** vivem nas ilhas de areia que existem no Atol. Durante o dia, permanecem escondidos em frestas nas rochas e entre a vegetação. À noite, saem em busca de restos de algas e animais trazidos pelas ondas para matar a fome. Algumas espécies só vão para o mar na época da reprodução. A fêmea libera seus ovos na água e, logo que os filhotes nascem, voltam para a areia onde vão se desenvolver curtindo uma praia quase deserta.

Histórias antigas

O Atol das Rocas é muito baixo e fica quase invisível para os barcos que se aproximam. Por conta disso vários navios bateram nos recifes e afundaram. Ainda são vistos na areia âncoras, correntes e vestígios de naufrágios.

Hoje um farol automático pisca durante a noite toda para alertar os navegantes e indicar a presença da ilha. O **primeiro farol** foi construído na ilha em 1883 e tinha de ser controlado por um faroleiro. As pessoas que se mudaram para lá enfrentaram aventuras e perigos. A história mais famosa é a de uma família que ficou sem água doce devido ao atraso do navio de abastecimento. Para sobreviver eles ferveram a água do mar e condensaram o vapor em um chapéu de tecido, de onde sugavam a umidade. Apavorados, lançaram ao mar garrafas com mensagens de socorro e foram salvos em tempo. O antigo farol e a casa dos faroleiros foram desativados em 1914 com a chegada do farol automático e hoje estão em ruínas.

GAMES

Divirta-se no mundo encantado dos contos de fadas.

ERA UMA VEZ...

Você nem precisa beijar um sapo para virar princesa no jogo Disney Princess para Game Boy Advance. É só escolher sua personagem e uma história: Branca de Neve, Cinderela, A Bela e a Fera A Bela Adormecida, Alladin ou A Pequena Sereia.

Dentro da aventura, você passeia na floresta da Branca de Neve, no castelo da Fera e até no reino de Ariel.

Vale a pena encarar tarefas como fazer faxina na casa da madrasta e encontrar objetos no oceano: quem completa os objetivos ganha fases extras, pode se divertir mais e, quem sabe, até ser feliz para sempre.

Use o tridente de Ariel para se livrar dos peixes com espinhos.

Converse com as corujas: elas sabem onde estão as varinhas mágicas.

Coloque cristais nas estátuas para dar vida aos anões.

Acione os botões vermelhos para abrir uma passagem mais à frente.

DIVULGAÇÃO

VOCÊ PODE TER UM GRUPO D

Você sabia que os elefantes gostam de companhia? Ele
de comida. A união é tanta que, se um deles s
Já imaginou ter uma turm

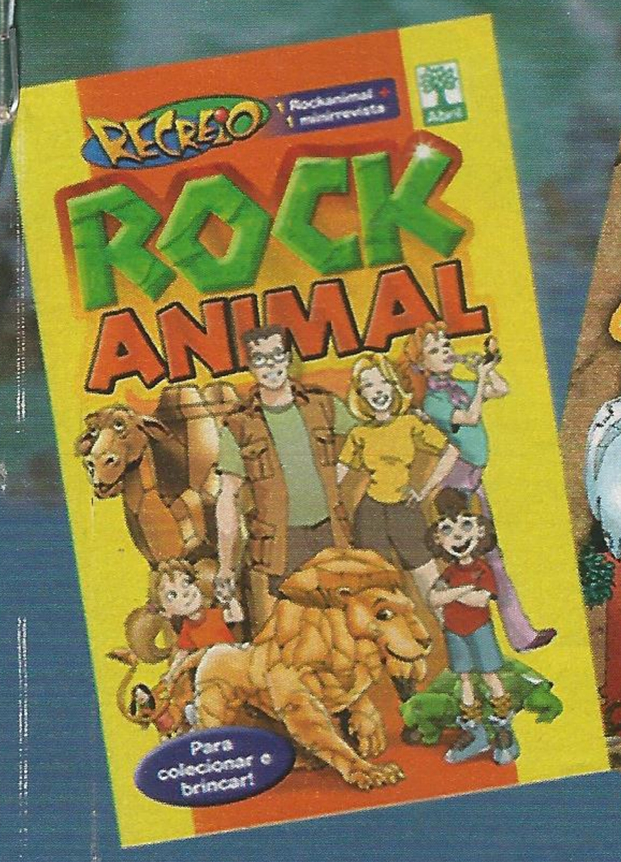
ROCK ANIMAL

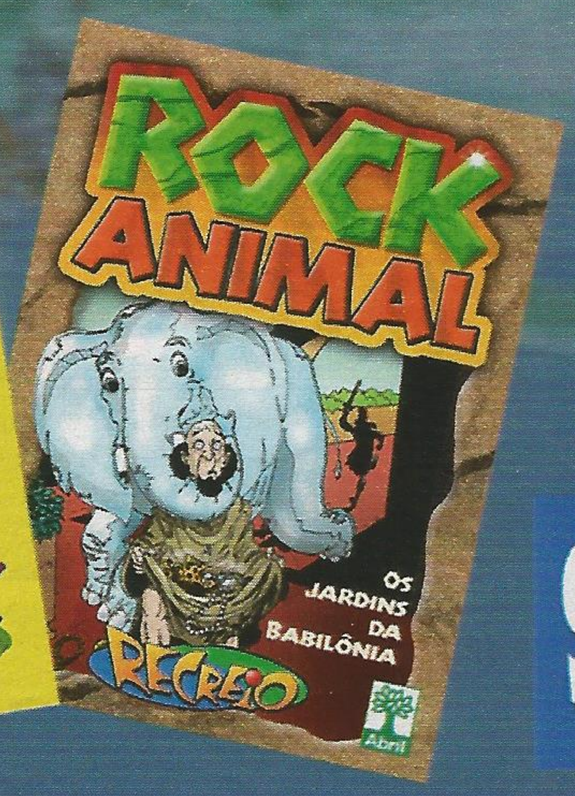
O EXPLORADOR É VOCÊ.

A coleção ROCKANIMAL tem 20 bichos para você brincar, colecionar e trocar com os amigos. Toda semana, você pode encontrar qualquer um deles em seu envelope-surpresa.

A PESADA NA SUA COLEÇÃO.

s vivem em manadas e saem sempre juntos em busca
e machuca, todos cuidam do bicho até ele melhorar.
a como essa em sua casa?





Patrocínio:

SUCRILHOS Kellogg's

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

WG PROPAGANDA

Conquiste

Construa uma nave para fazer viagens intergalácticas, brincar ou decorar o seu quarto.

Você vai precisar de:

- **papelão**
- 2 **bandejas** de isopor
- **garrafas plásticas** de refrigerante de 2 litros
- 1 **pote** de margarina pequeno
- 2 **rolos** de papel-toalha vazios
- 2 **rolos** de papel higiênico vazios
- **guache**

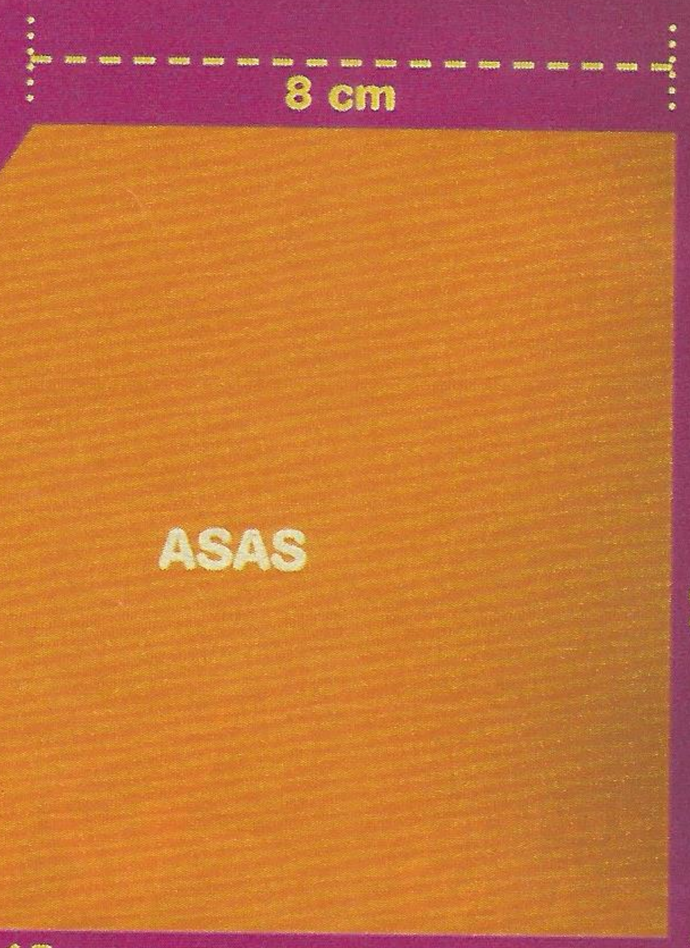
TURBINAS

- Com a ajuda de um adulto, amasse as garrafas e corte-as um pouco abaixo do gargalo. Passe cola em uma das pontas de um rolo de papel higiênico e cole em um gargalo. Faça o mesmo com o outro rolo e pinte os dois.
- Cole as turbinas nas laterais da bandeja, ao lado do pote de margarina.

ASAS

- Trace e recorte duas asas no papelão seguindo o molde.
- Cole a parte maior de cada uma nas laterais de uma das bandejas de isopor.

Cole cada rolo de toalha de papel em uma ponta e deixe secar bem.



o espaço

ESTABILIZADOR

Recorte o estabilizador seguindo o molde. Pinte e cole em cima da cabine utilizando duas caixas de fósforos como apoio até que seque bem.

Pinte a nave com tinta guache e deixe secar. Depois, faça um furo no estabilizador e pendure com um fio.

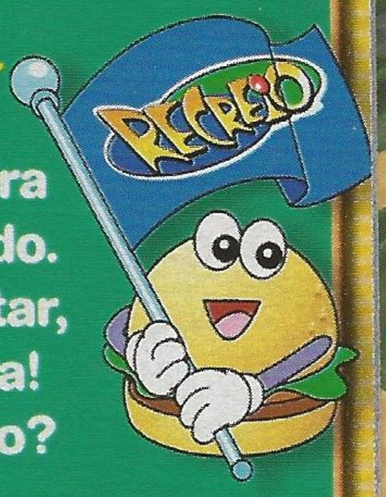
CABINE

Cole as bordas das duas bandejas e sobre elas a embalagem de margarina virada para baixo. Pinte tudo.

ILUSTRAÇÕES:
CRIS EICH & JEAN-CLAUDE
PRODUÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES

www.recreionline.com.br

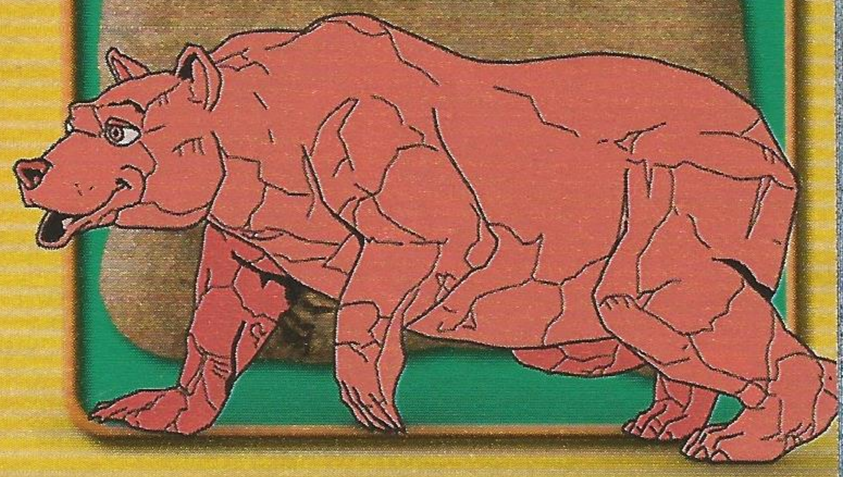
PELO BRASIL
Descubra qual a bandeira de cada estado. Se você acertar, ela é hasteada! Topa o desafio?



ATOL DAS ROCAS
Aves marinhas, tartarugas-verdes, tubarões... Clique em **Natureza** para ver imagens do único atol do Brasil.

HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX
Em **Famoso, eu?**, veja a capa e novidades do quinto livro da série do menino bruxo.

ROCK ANIMAL
Encontre jogos, vídeos, papéis de parede, ficha dos personagens e muito mais!



PASSATEMPO

LABIRINTO

Ajude o alpinista a escalar a montanha e recolher todas as bandeiras sem passar duas vezes pelo mesmo nó.

Resposta na página 42.

ALEXANDER

O CASO DO FANTASMA UIVANTE

CHUCK KIM ◗ texto
VINCE DEPORTER ◗ arte
PAUL BECTON ◗ cores
MARCELO ALENCAR ◗ tradução

POR QUE A TIA SELMA FECHARIA A ESCOLA CANINA?

NADA DE TRUQUES?

NEM EXIBIÇÕES?

E NEM LANCHES NOTURNOS?

FECHADO

NÃO É JUSTO!

HÃ?

ISSO EXPLICA TUDO!

A ESCOLA ESTÁ ASSOMBRADA!

ASSOMBRADA?

COIOTE FANTASMA ASSOMBRA ESCOLA CANINA

ROUBO DE DIAMANTES

QUEM SE ATREVE...

GLUP!

GASP!

© SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(s02)

QUEM SE ATREVE A ME VISITAR SEM LIGAR ANTES?
TIA SELMA!
UFA!
QUE ALÍVIO!
ESTES SÃO FRED, DAPHNE, SALSICHA E SCOOBY!
O CÃO DE QUEM VOCÊ SEMPRE FALA! COMO É GORDO!
ELE PRECISA DE UMA DIETA!
QUÊ?
TIA SELMA, POR QUE FECHOU A ESCOLA?
BEM, AINDA RESTA UMA ÚLTIMA TURMA!
É QUE UMA LENDA IDIOTA DE UM TAL DE DEUS COIOTE ESTÁ ME OBRIGANDO A IR EMBORA!
A HISTÓRIA É REAL!
ESTE É O SR. BONZO, O ÚNICO INSTRUTOR QUE FICOU!
EU VI O DEUS COIOTE! ELE É ENORME E BRILHANTE!
UMA FERA!
O FANTASMA QUER EXPULSAR TODO MUNDO!
PRA ELE, ESTA TERRA É SAGRADA!
VIEMOS EM HORA ERRADA, TIA?
NÃO DIGA BOBAGENS! O PROBLEMA É QUE OS CÃES ESTÃO SUMINDO...
A GENTE VAI RESOLVER ESSE MISTÉRIO!
CERTO. ENQUANTO ISSO, EU PONHO O SCOOBY EM FORMA!

NO OUTRO DIA...

BELO CAFÉ DA MANHÃ!

UAU!

NHAM!

HÃ!

ESTE LIVRO SOBRE FOLCLORE DIZ QUE A TERRA DO DEUS COIOTE NÃO É BEM AQUI!

TEMOS DE CHECAR A INFORMAÇÃO!

ÓTIMO! ISSO VAI ME DAR TEMPO PRA TREINAR ESSE SACO DE PULGAS!

LOGO...

PELOTÃO... SENTIDO!

SENTEM-SE!

FINJAM-SE DE MORTOS!

ARGH! OH, MUNDO CRUEL!

DE JOELHOS!

UM HAMBÚRGUER, POR FAVOR!

O QUE HÁ DE ERRADO COM ELE? NUNCA VI UM VIRA-LATA TÃO INDISCIPLINADO!

O SCOOBY ADORA SER ORIGINAL! EH, EH!

E O TREINAMENTO PROSSEGUE...

CORRE! PULA!

ATÉ QUE...

AGÜENTE FIRME, SCOOBY!

VAMOS! MEXA-SE DAÍ!

IAAU!

CAI A NOITE...

EU SEMPRE TRAGO UMA CAIXA DE BISCOITOS SCOOBY PRA EMERGÊNCIAS ASSIM!

ESQUEÇA A DIETA, AMIGÃO!

SE O COIOTE PINTASSE POR AQUI, A GENTE...

...DAVA UMA LIÇÃO NELE!

NÃO DÁ BANDEIRA, SCOOBY! GUARDE A LANTERNA!

QUE LANTERNA, SALSICHA?

OH-OH!

GRAAAUUURR!

GROOONF!

RÁPIDO, SCOOBY!

GRRR!

FUJA!

NHAC! NHOC! NHAC! NHOC!

SCOOBY! ATRÁS DE VOCÊ!

O QUE É?

GROOAAARR!

O CHALÉ DAS GAROTAS! VAMOS PRA LÁ!

IAAU!

DEIXEM A GENTE ENTRAR!

FALOU!

BAM! BUM! BOM!

RASP! RASP! RASP!

QUEM SERÁ A ESTA HORA?

RAAASP! RAAASP! RAAASP!

UURGH!

ÔÔÔÔ!

AAAAAHHHH!

O QUE FAZEM AQUI? HUM... ACHO QUE VOCÊ ENGORDOU, RAPAZ!

GLUP!

VEJA! É UM DOS CÃES DESAPARECIDOS!

POR QUE ELE BRILHA?

ACHO QUE EXISTE UM ESPERTINHO EM PELE DE LOBO POR AQUI!

MAS VOCÊ GANHOU PESO!?!

NO DIA SEGUINTE...

...DAÍ O FANTASMA FOI EMBORA!

E UM DOS CÃES APARECEU NA NOSSA VARANDA!

ELE TINHA PÓ FOSFORESCENTE NO PÊLO!

E USAVA ESTA COLEIRA DE DIAMANTES!

PRECISAMOS AGIR, TURMA!

ISSO INCLUI O SALSICHA E O SCOOBY!

EU TEMIA QUE VOCÊ DISSESSE ISSO!

O PLANO É O SEGUINTE...

...VOCÊS VÃO ATRAIR O COIOTE ATÉ A CLAREIRA...

"...ONDE A DAPHNE E A VELMA ESTARÃO ESPERANDO COM UMA REDE..."

CADÊ O FANTASMA?

GROOAAARR!

VELMA! DAPHNE! CORRAM!

COMO É, SALSICHA?

QUÊ?

CRÁÁS!

AI!

UI!

OOPS!

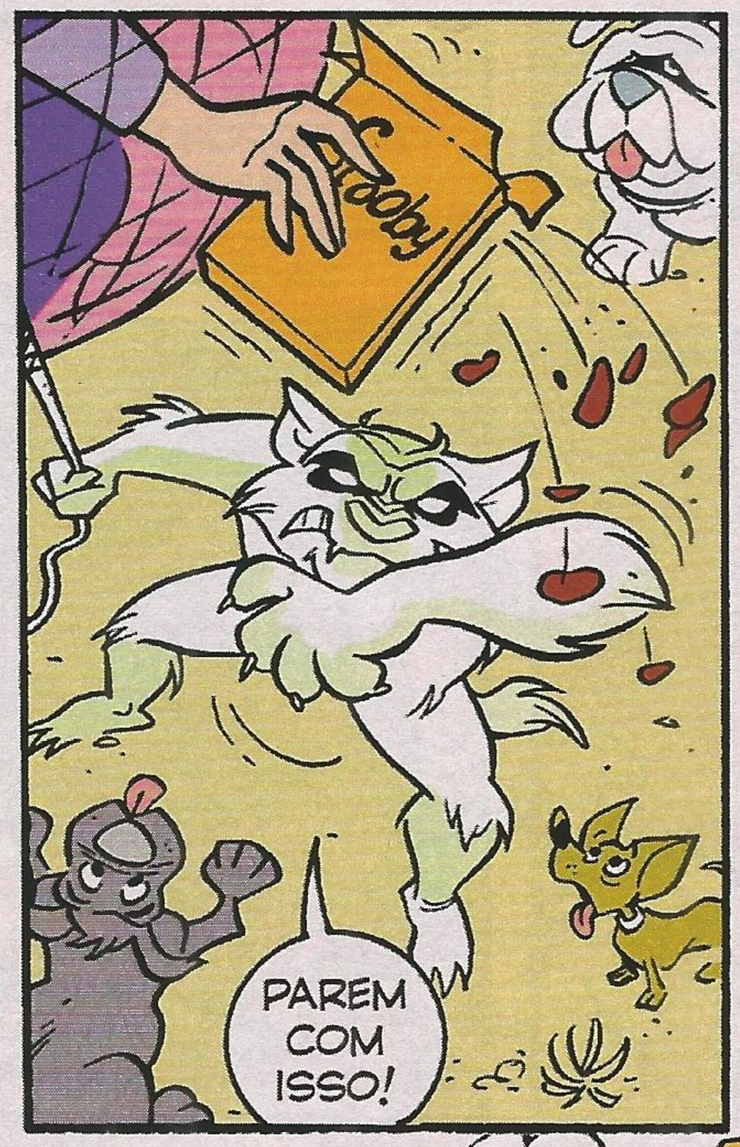
EH, EH, EH!

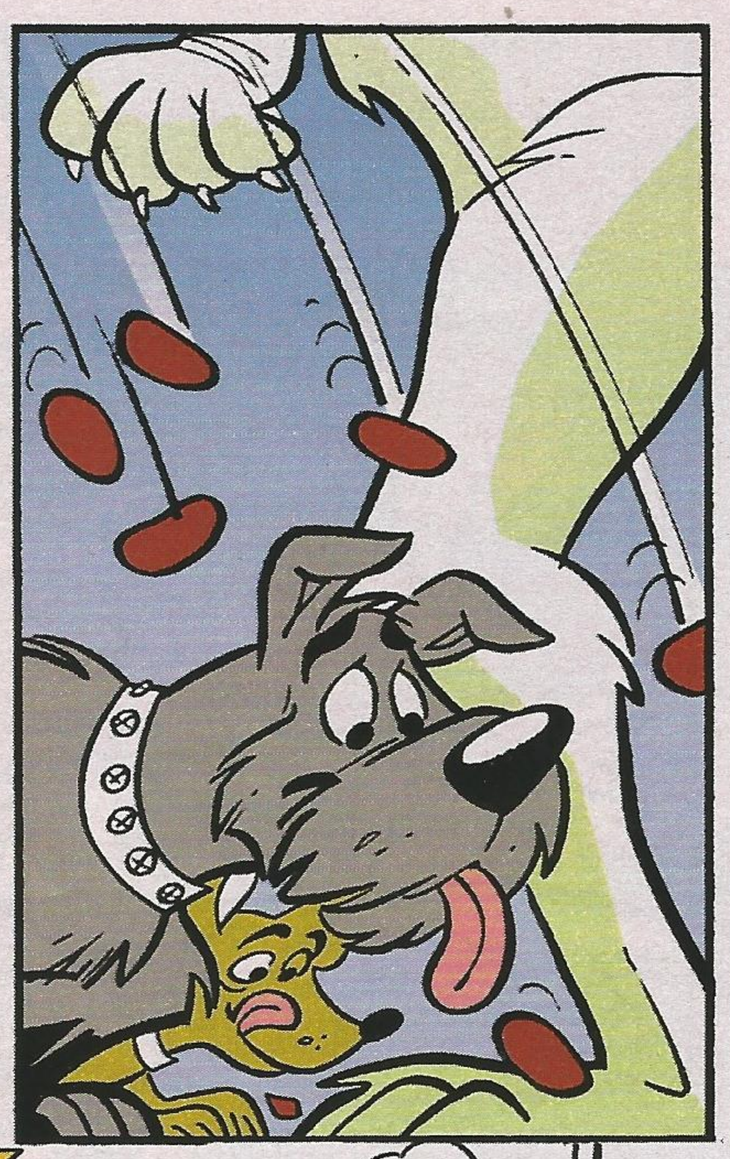
VUUUCH!

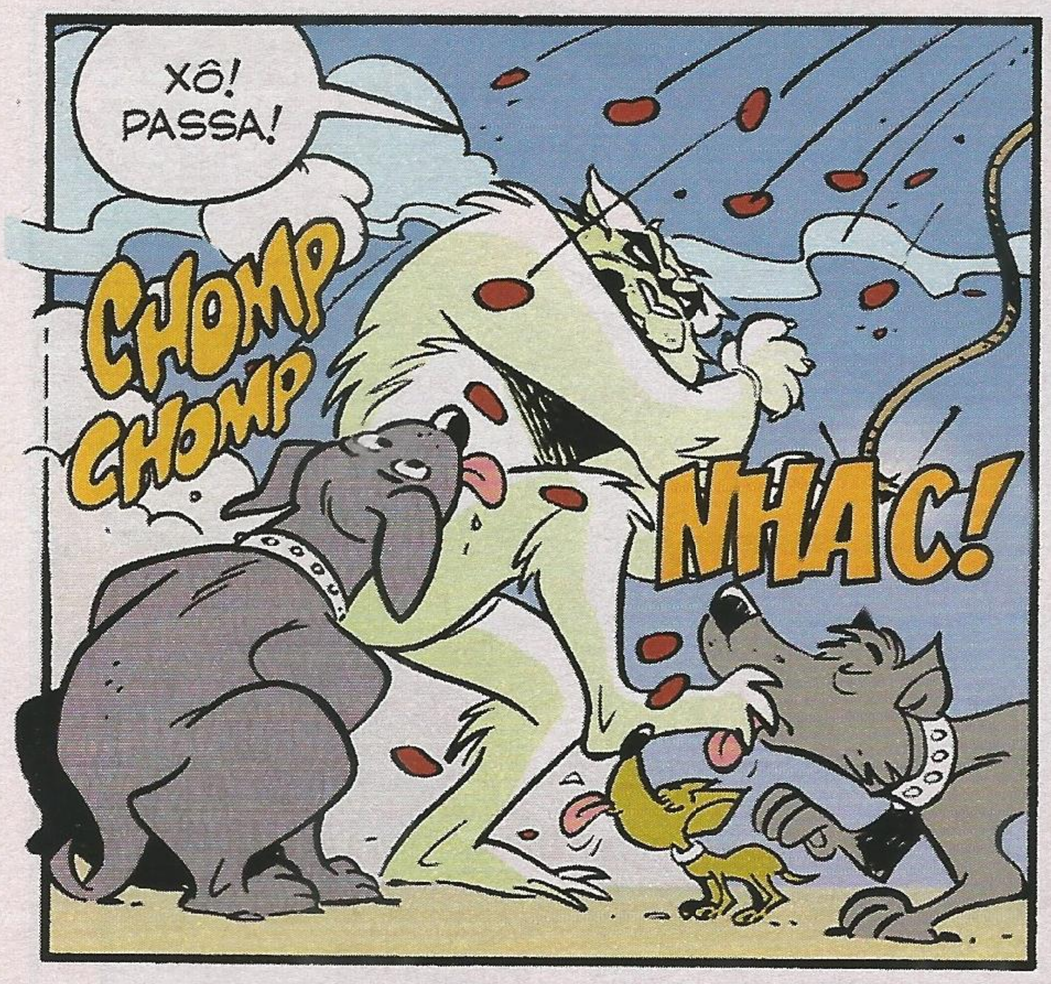
DANÇAMOS! E PRA PIORAR, AINDA TÔ FAMINTO!

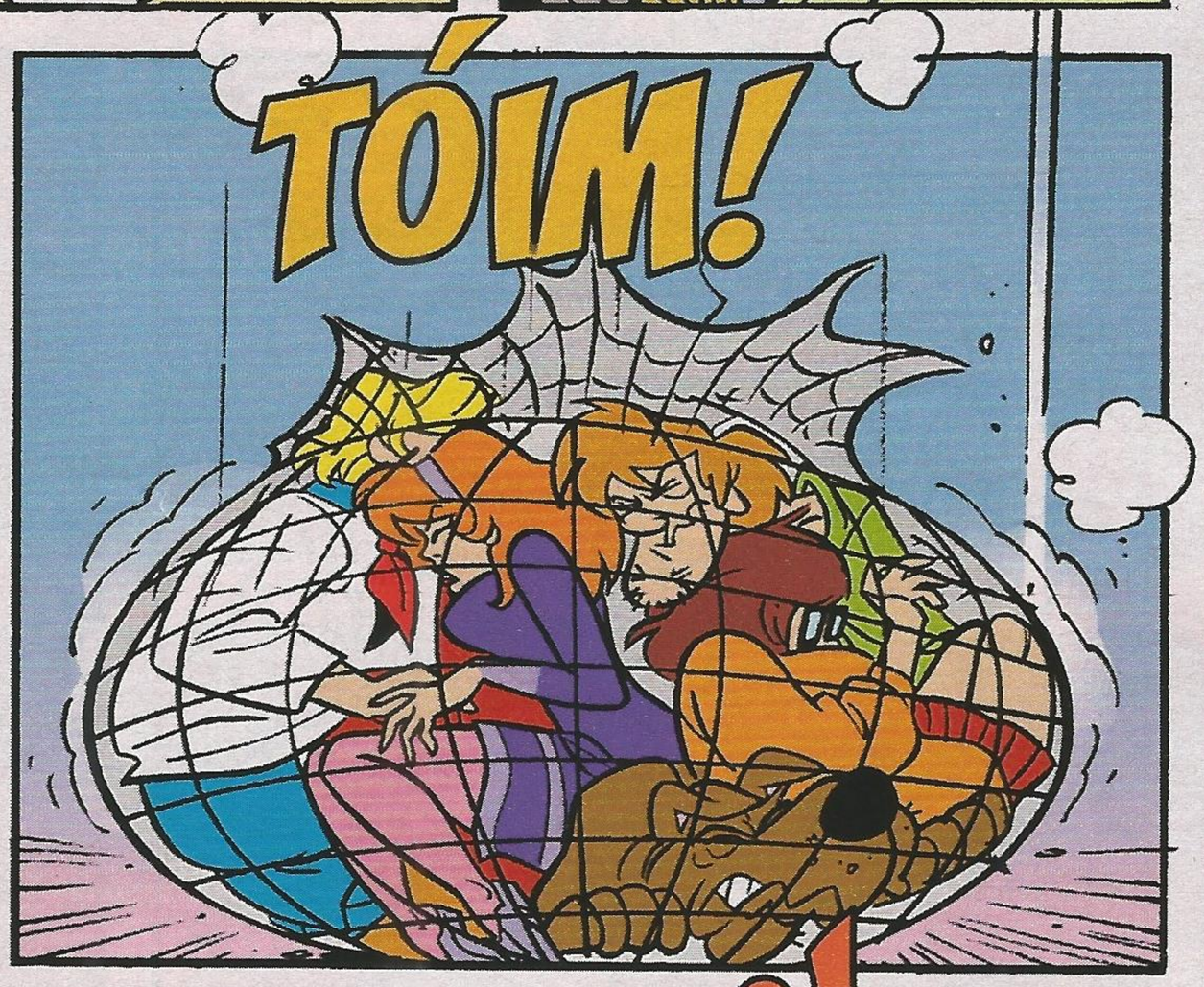
TIVE UMA IDÉIA!

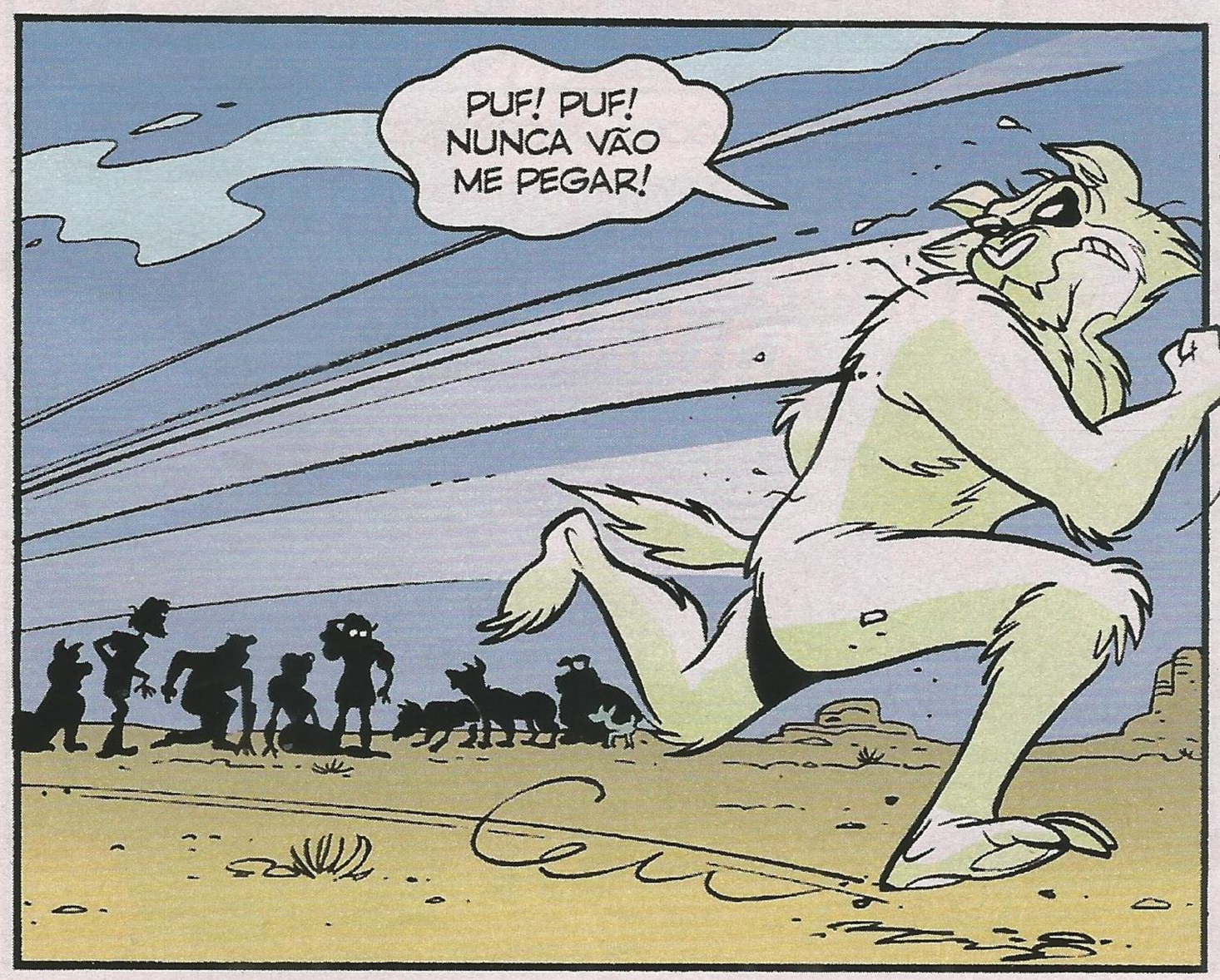
BISCOITOS
Scooby
EI!


Scooby
PAREM COM ISSO!




XÔ! PASSA!
CHOMP CHOMP
NHAC!


TÓIM!


PUF! PUF! NUNCA VÃO ME PEGAR!

BONC!

ELE USAVA AS COLEIRAS PRA TRANSPORTAR OS DIAMANTES QUE ROUBOU DA JOALHERIA DA CIDADE!

DISFARÇADO DE FANTASMA, ELE MANTINHA AS PESSOAS LONGE!

TUDO TERIA DADO CERTO SE NÃO FOSSEM ESSES GAROTOS METIDOS!

JÁ OUVIMOS ISSO ANTES!

BONZO! EU DEVIA SABER!

EU PENSEI: OS CÃES QUE MALHARAM COMO O SCOOBY DEVEM ESTAR COM FOME!

JOGUEI OS BISCOITOS E DEU NO QUE DEU!

OLHEM! O SCOOBY ENSINOU UM TRUQUE AOS COLEGAS DE CLASSE!

SCOOBY-DOOBY-DOO!

AAUUU!!!

AAUUU!!!

AAUUU!!!

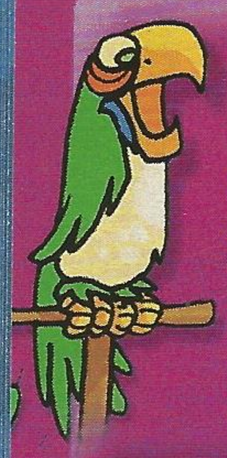
FIM

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

SANDER



Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

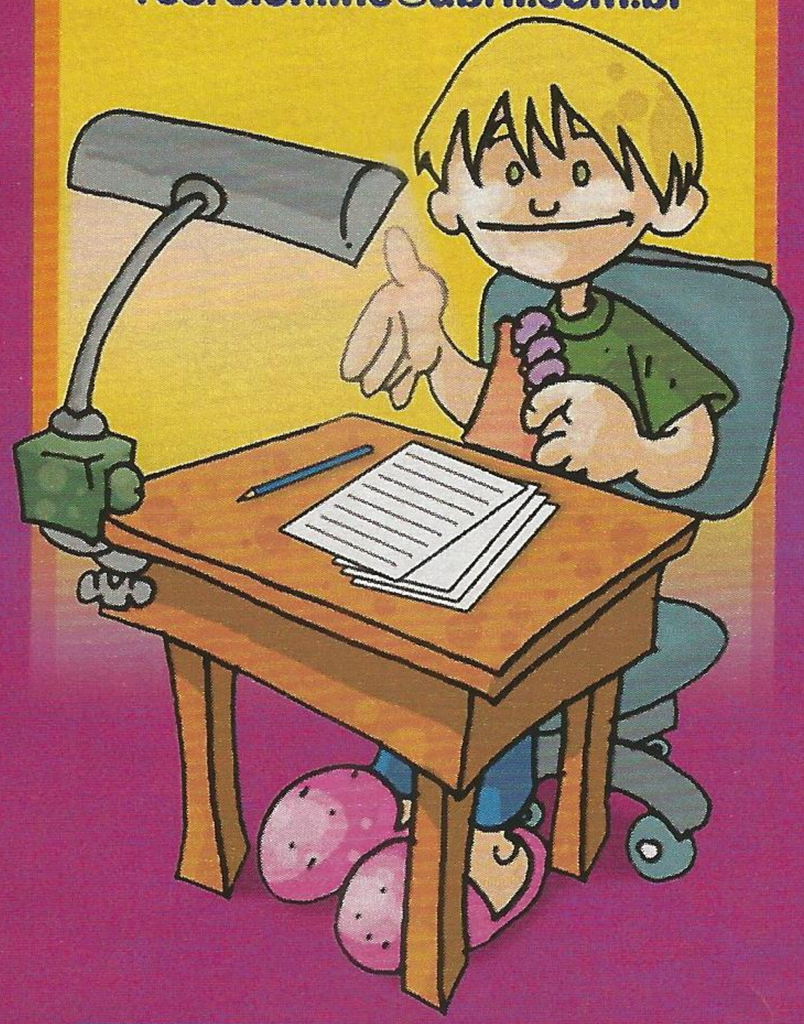
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o dente que manda nos outros?
O presi dente (presidente).
Arthur Carvalho dos Santos
Brasília – DF

Juninho quebrou o braço e ficou um tempão de gesso. Quando ele voltou ao médico, perguntou:
— Doutor, o senhor acha que eu vou conseguir tocar piano depois de tirar o gesso?
— Claro, meu filho — respondeu o médico.
— Que bom! — disse Juninho. — Antes eu não conseguia de jeito nenhum!
Nell Macedo
São Paulo – SP

O que as ostrinhas querem ser quando crescer?
Ostranautas (astronautas).
Ana Aline
Guarapuava – PR

Por que os lápis não gostam de mãos grosseiras?
Porque eles ficam desapontados.
Gabriela Barros Gomes
Campo Grande – MS

Por que o pássaro não bate nos outros bichos?
Porque ele tem pena.
Virgílio, 11 anos
Santos – SP

O que tem na rua e no elefante também?
Orelhão.
Larissa Amanda
Franca – SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Editorial Adjunto: Laurentino Gomes
Diretora de Projetos: Ruth de Aquino
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Diagramadores: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crivellaro
Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira e Karin Bernardo
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Eduardo Perácio (revisão) e Ronaldo Testa

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **Prepress:** Susana Cruz **PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PROCESSOS Diretor:** Gilson Del Carlo **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **ABRIL EDUCAÇÃO Diretor:** Eliseu Urban **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3027-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte** – Av. do Contorno, 5.919 - 9º andar, Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vania R. Passolongo, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M.Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília** – SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º andar, sl. 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas** – R. Conceição, 233 - 26º andar - Cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, telefax: (19) 3233-7175 **Curitiba** – Av. Cândido de Abreu, 651 - 12º andar, Centro Cívico - CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88060-130, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617 fax: (48) 232-1782 **Fortaleza** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota - CEP 60170-002, Midiasolution Repres. e Negóc. em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda, tels.: 215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville** – R. Dona Francisca, 260, sl. 1304, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Porto Alegre** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, Paulo Renato L. Simões, Pabx: (21) 2546-8282, tel.: (21)2546-8100, fax: (21) 2546-8201 **Salvador** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax: (71) 341-4992 / 4996 / 1765 **Vitória** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 166, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112; Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | CIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

ENIGMA

Siga as pistas e descubra o dono de cada carro.

Resposta na página 42.

- O carro de Luís é ímpar.
- Carlos e Marcelo estão usando capacete amarelo.
- Marcelo, Paulo e Otávio têm carros com número par.
- O número do carro de Otávio não está pintado de preto.

HÉLIO SENATORE

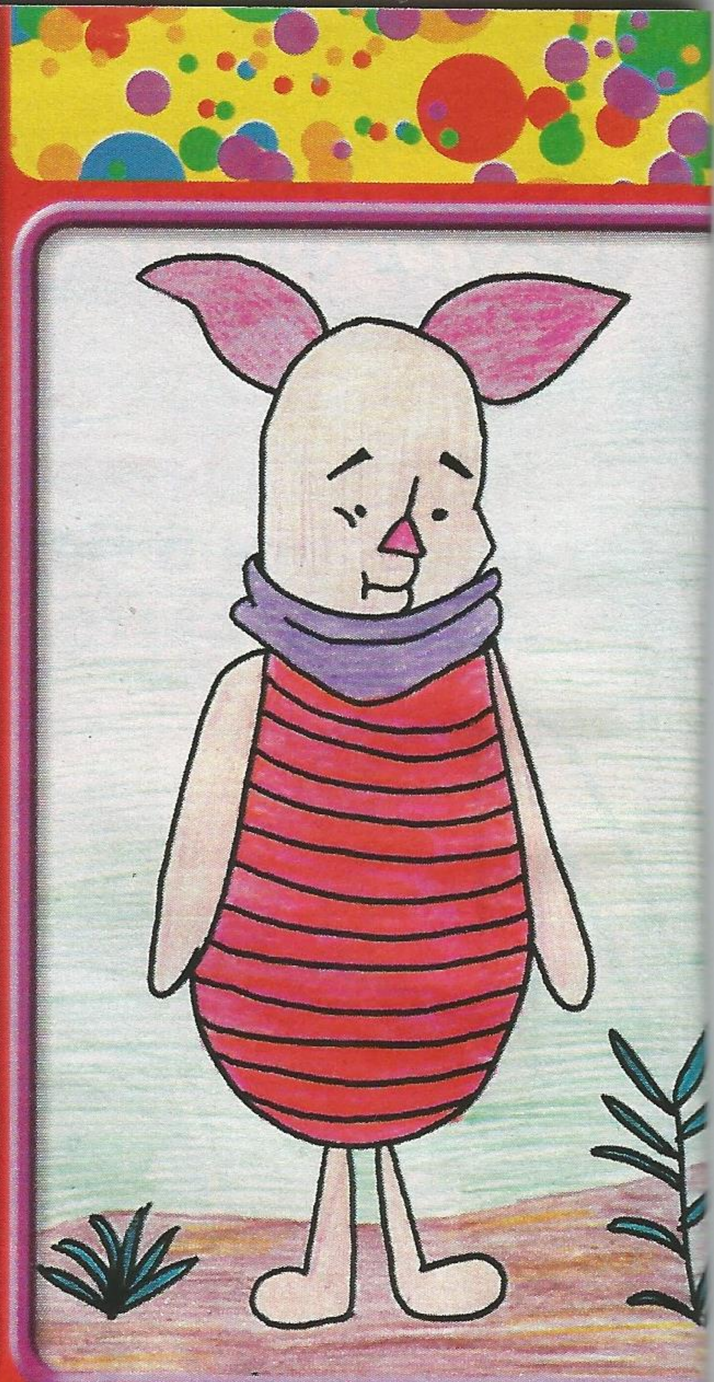
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Mitsuo Perez Mihara, de 7 anos, é colecionador da revista.
SÃO PAULO – SP



Adoraria que a revista fizesse uma matéria sobre culinária.
KARINE COSTA
FORTALEZA – CE

Esta é a Renata Silva. Sua grande paixão é a RECREIO!
SANTOS – SP

Que tal criar no site uma companheira para o Xisperto?
DANIEL LODI
LINDÓIA DO SUL – SC

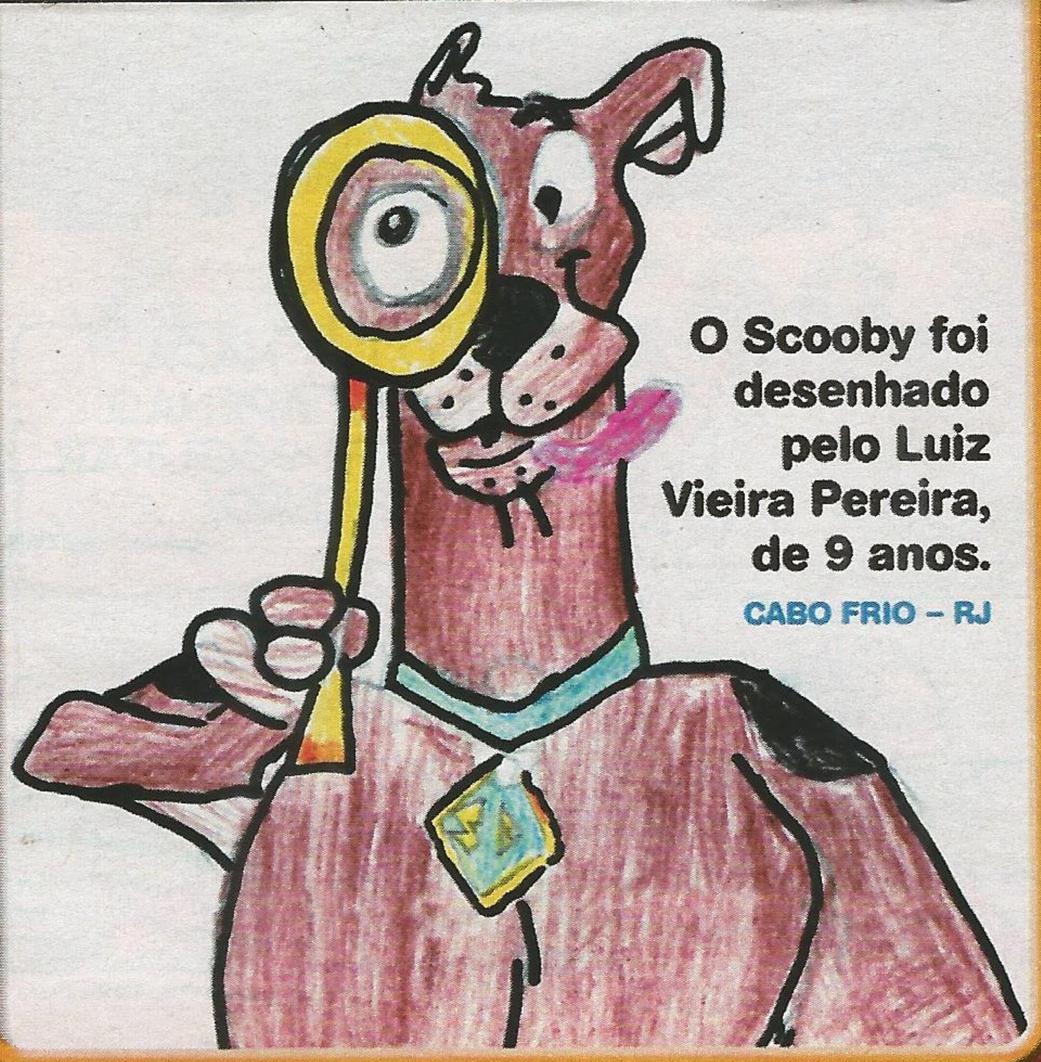
Nova mensagem

Enviar | Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Gostaríamos que na seção *Bichos* fosse publicada uma matéria sobre os animais que aparecem no filme *A Era do Gelo*.
Turma de 8 anos
ESCOLA ZULMA SOUZA DA SILVA

Ei, pessoal!
Acho que vocês deveriam colocar mais dicas de games para Nintendo 64.
Jorge Rafael Lopes Soares
INDAIATUBA – SP

O Guilherme de Melo, de 9 anos, diz que seu pai fica suando de medo quando se esquece da revista.
SÃO PAULO – SP



O Scooby foi desenhado pelo Luiz Vieira Pereira, de 9 anos.

CABO FRIO – RJ

Esta é a Aninha, uma criação da Ana Luíza, de 9 anos.

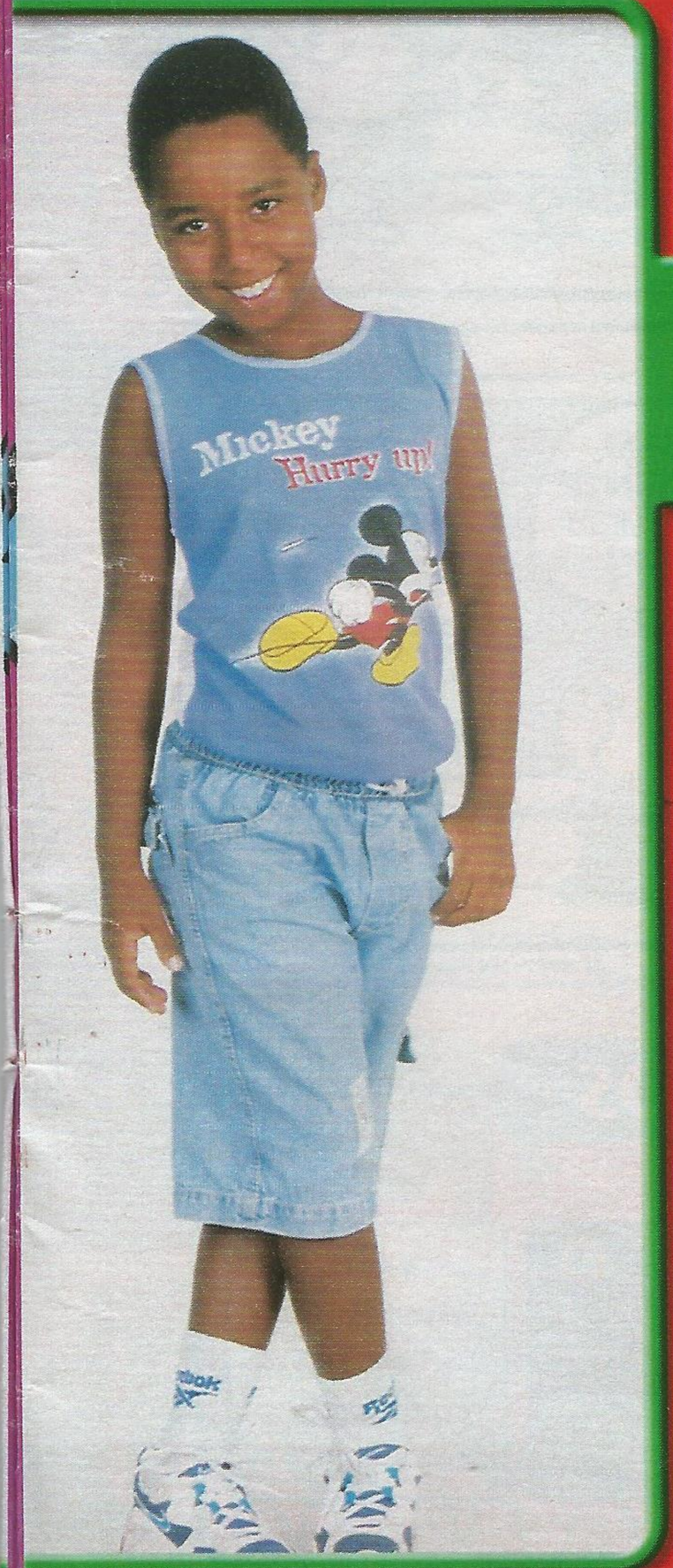
SÃO PAULO – SP

A Terezinha de Souza, de 12 anos, fez este desenho do Leitão.

SÃO PEDRO D'ALDEIA – RJ

O que mais gosto na revista é de aprender mágicas!

THIAGO CARVALHO
FORTALEZA – CE



Aqui estão os irmãos Aline, de 8 anos, e Alan, de 12 anos.

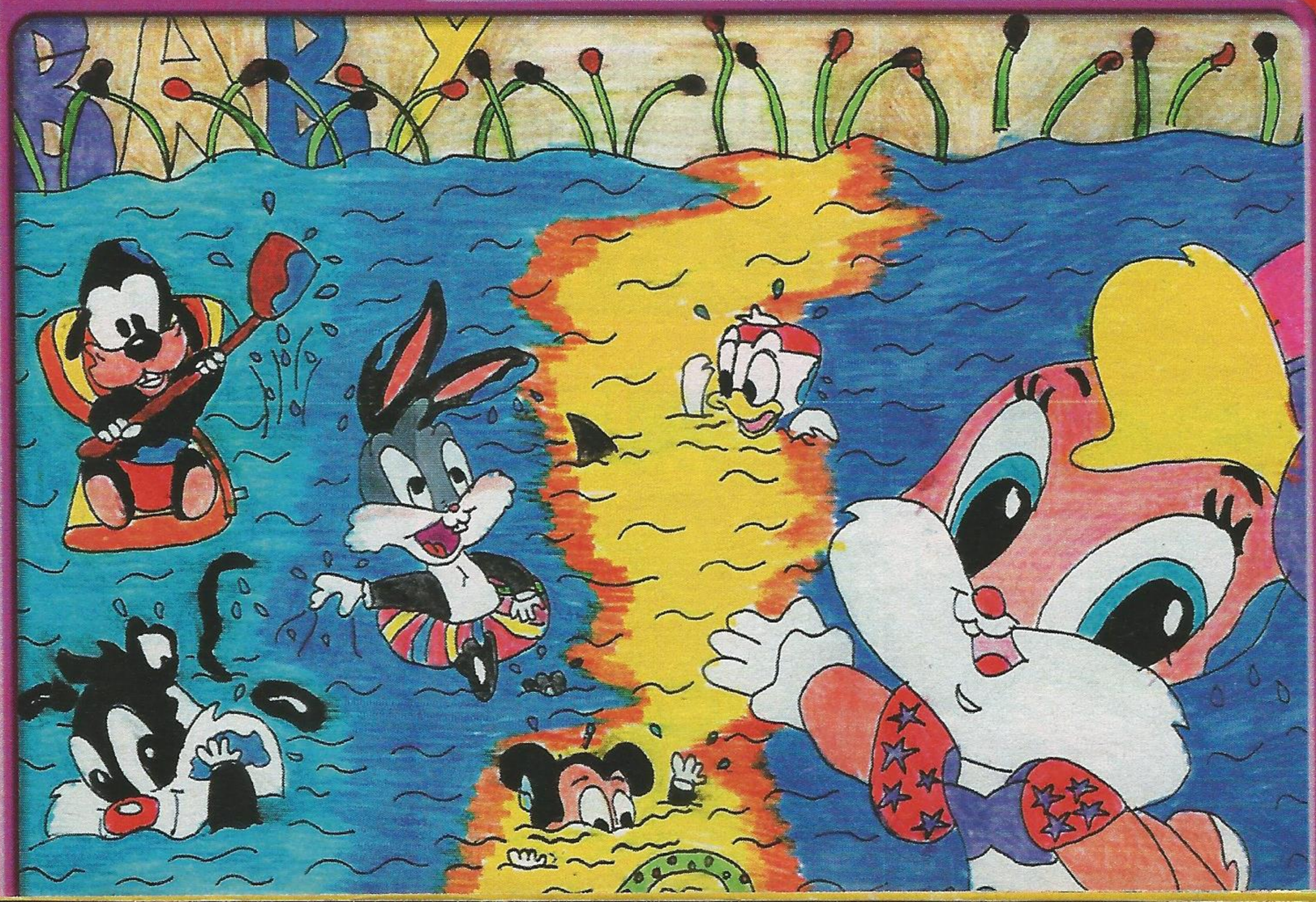
RIO DE JANEIRO – RJ

Este é o Victor da Silva Moreira, de 12 anos.

RIO DE JANEIRO – RJ

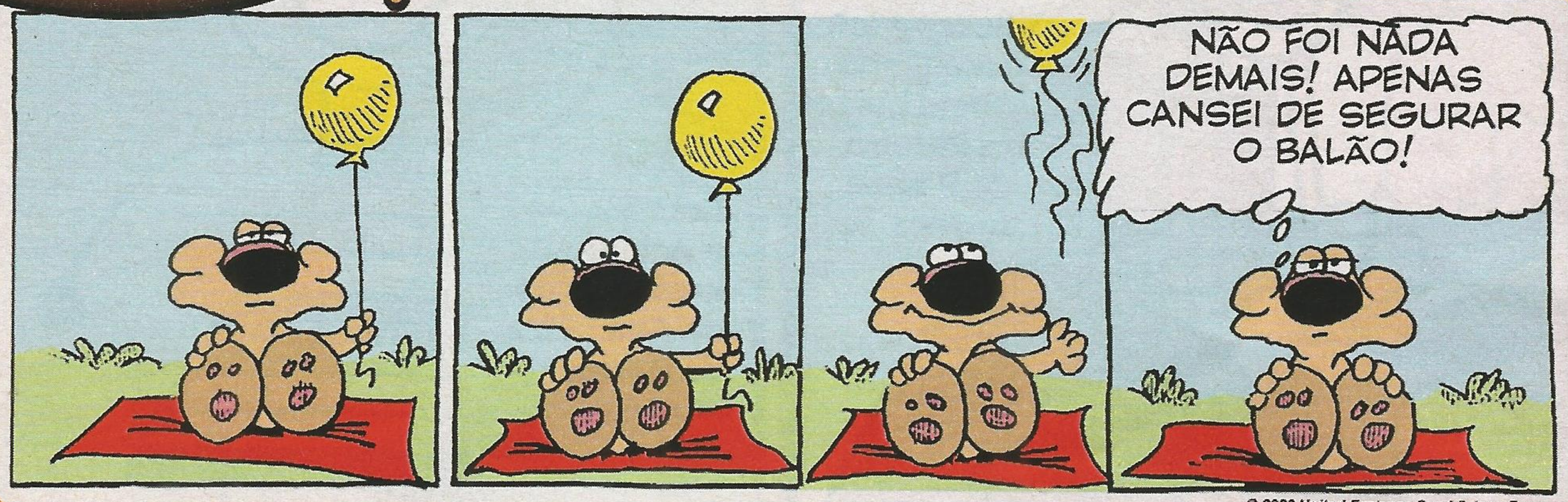
A Luciana Zulpo, de 12 anos, quer uma matéria sobre Pokémon 5.

JUNDIAÍ – SP



TIRINHAS!

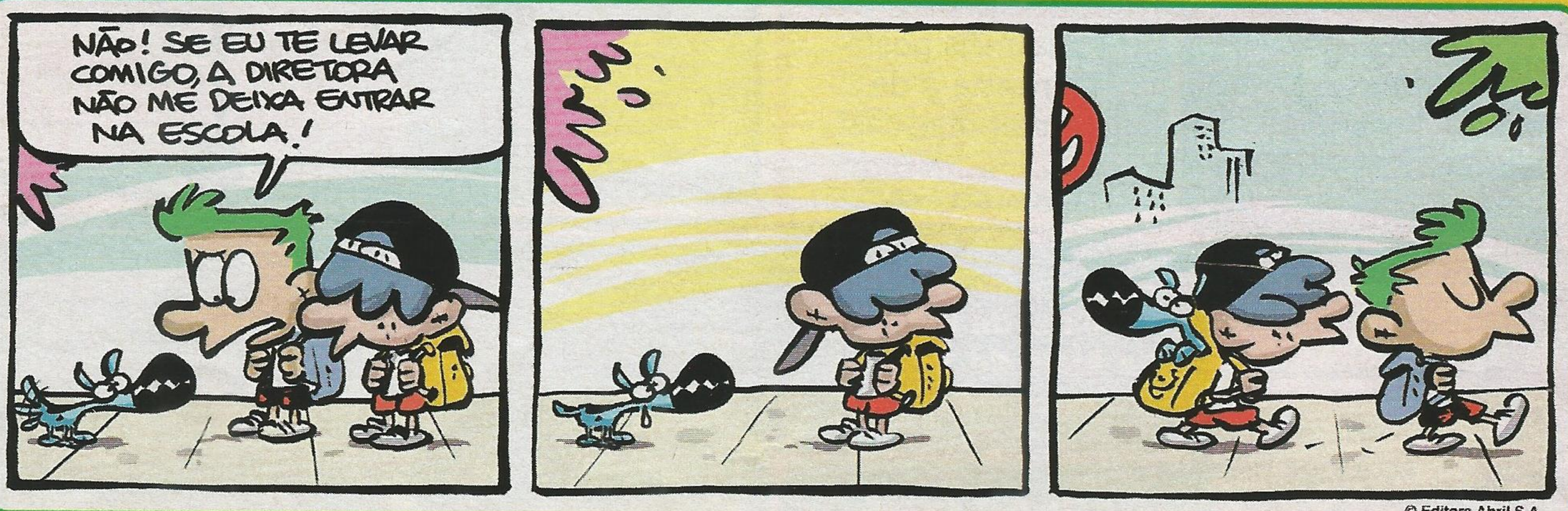
Bichos



© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Fred Wagner**

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

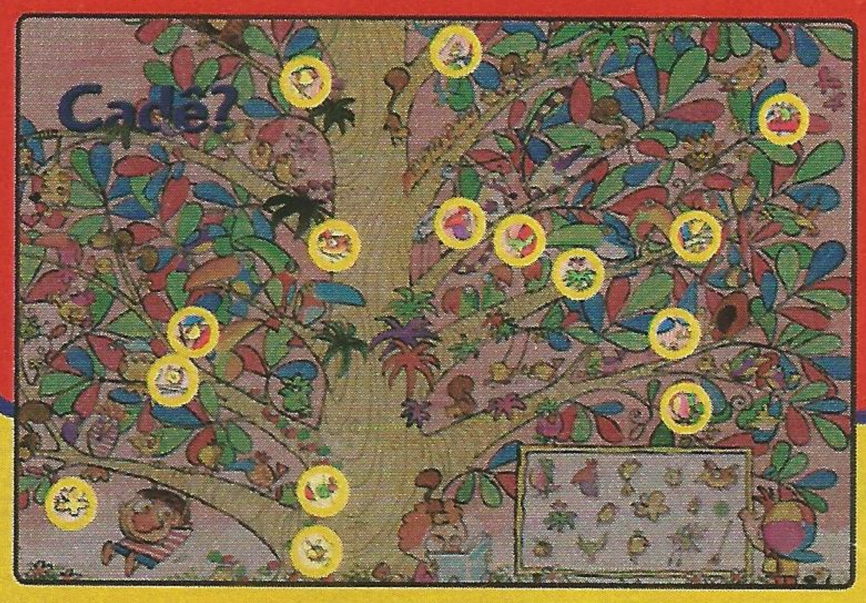
Meg

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

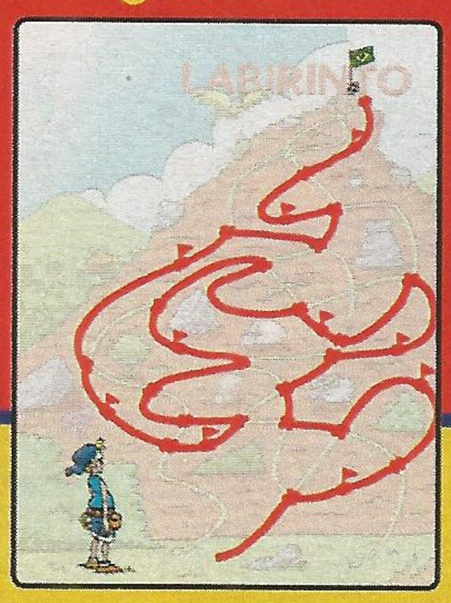
por **Curfman**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 14 e 15



Página 26



Página 37

Página 39

- Luís ▸ nº 5
- Carlos ▸ nº 7
- Marcelo ▸ nº 4
- Paulo ▸ nº 8
- Otávio ▸ nº 2

EDITORA Abril

A COLEÇÃO ROCKANIMAL.

ROCKANIMAL é um brinde que acompanha a revista Recreio.

No envelope-surpresa ROCKANIMAL você encontra um minigibi e um animal-brinquedo. São 20 animais-brinquedos e 20 minigibis que vêm grátis na revista Recreio durante 26 semanas, de forma sortida. A coleção começou em 20 de março e termina em 11 de setembro.

Você pode encontrar qualquer ROCKANIMAL em seu envelope-surpresa.

Os ROCKANIMAL que você e seus amigos ganham podem ser diferentes, assim cada um vai fazendo sua coleção. Você pode encontrar um envelope-surpresa repetido e aí brincar com bichos da mesma espécie, trocar com os amigos ou guardar até o final da coleção para trocar com a equipe da Recreio (a partir de 18 de setembro).

Você ainda vai encontrar mais ROCKANIMAL.

Os animais que você ainda não tem voltarão à Recreio nas próximas semanas, para que você tenha a chance de completar sua coleção.

WG PROPAGANDA

Minigibi

No minigibi vem sempre uma história em quadrinhos completa que traz como personagem principal o animal-brinquedo que você recebeu. Tem também matérias com informações sobre o animal de verdade, o lugar e a civilização antiga que aparecem na história. Você pode trocar as revistinhas repetidas com os amigos ou utilizá-las nos trabalhos escolares.

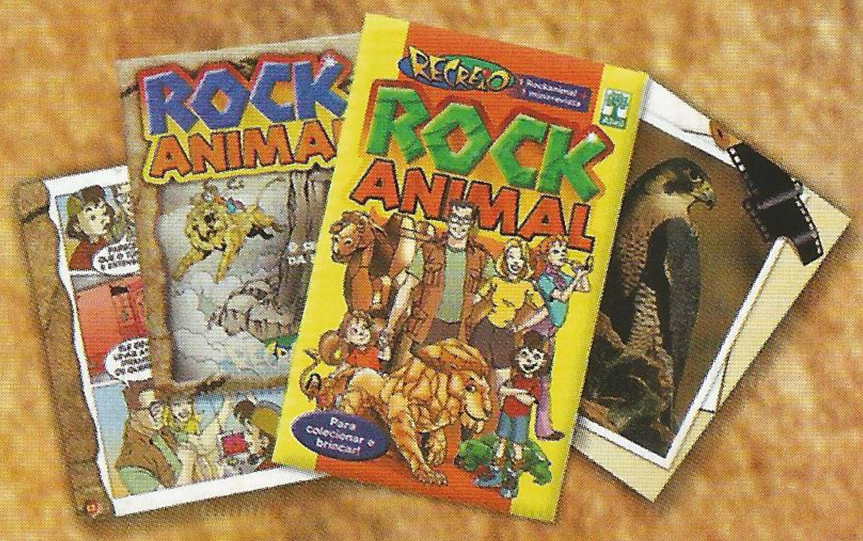
Você faz parte desta aventura.

Brinque com os seus ROCKANIMAL, conte para seus pais e professores o que aprendeu nas revistas, troque os seus brinquedos com seus amigos.

O legal é compartilhar suas descobertas.

ROCK ANIMAL

O EXPLORADOR É VOCÊ.



Patrocínio:

SUCRILHOS Kellogg's

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

Só falta você !

Certificado de Autorização CAIXA nº 6-0077/2003

PROMOÇÃO

Moppy pinta com diversão

Aproveite já!

Leve um produto infantil ou infanto-juvenil da Promoção e participe dos super sorteios:

Concorra quantas vezes quiser até 09/março/2004.

3 passeios aos melhores parques

60 kits Moppy *

Hopi Hari São Paulo

Beto Carrero World - Santa Catarina - MAR 10 03

Beach Park Ceará

Você encontra em todos os revendedores Lepper do Brasil.

Moppy é o mascote da Lepper que vai fazer parte da sua vida.

Jogo de Cama e Colcha Matelassé

Jogo de Banho e Roupão

Lepper®
Cama, mesa e banho

: : www.lepper.com.br : :

Jogo de Cama

Edredon

* 1 mochila + 1 boné + 1 roupão felpudo + 1 toalha de rosto + 1 toalha de banho + 1 pijama da Coleção Moppy.

BRAVE COMUNICAÇÃO